CLICK!

NR 1/2004

8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

PRINCE OF PERSIA
Piaski Czasu

Recenzje
- GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL
- WŁADCA PIERŚCIENI: POWRÓT KRÓLA
- WARHAMMER 40K: FIREWARRIOR
- NFS UNDERGROUND
- XIII

Konkursy świąteczne
- Wygraj konsolę N-GAGE, akcesoria SAITEK, gry...



2 MEGA HITY! PEŁNE WERSJE
WARRIOR KINGS + TUROK 2

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558



16 grudnia 03

Święta, Święta... w całym tym komercyjnym szaleństwie (na ulicach Warszawy świąteczne dekoracje pojawiły się w tym roku na początku listopada – ciekawe, czy pierwsze wielkanocne ozdoby ujrzymy już np. w Nowy Rok?) doczekaliśmy do PRAWDZIWYCH ŚWIĄT – za 8 dni większość z Was zasiądzie do Wigilijnej Wieczerzy... A potem z zapałem rzucicie się pod choinkę, sprawdzając, co tym razem przyniósł Święty Mikołaj (mama, tata, babcia, brat...).

W naszej redakcji również daje się poczuć świąteczną atmosferę – po szaleństwach związanych z jednoczesnym przygotowywaniem CLICKA!, FANTASY oraz KONSOL możemy lekko odetchnąć (i zająć się kolejnym numerem). Jak na Święta przystało, mamy dla Was prezenty – tym razem na naszych płytach znajdziecie DWIE PEŁNE WERSJE GIER – wybraliśmy prawdziwe perełki: WARRIOR KINGS oraz TUROK 2. W numerze nie zabrakło także konkursów, wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie i możecie stać się szczęśliwymi posiadaczami konsolki N-GAGE, gier czy wypasionego sprzętu!

Koniec roku to dobra chwila na podsumowania, tym bardziej, iż wchodzimy w piąty rok istnienia CLICKA! Ostatnie 12 miesięcy było dla prasy growej trudnym czasem – część tytułów zmieniła wydawców, część znikła z kiosków. Tym bardziej cieszymy się z faktu, że pomimo przeciwnych wiatrów, udaje nam się trwać na rynku. Oczywiście nie spoczywamy na laurach i staramy się cały czas zmieniać tak, aby zaspokoić oczekiwania czytelników – już wkrótce zobaczycie CLICKA! w całkiem nowej szacie graficznej...

Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku życzy redakcja



Tytuł gry **5-**

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

\+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 · Dźwięk 4 · Frajda 5

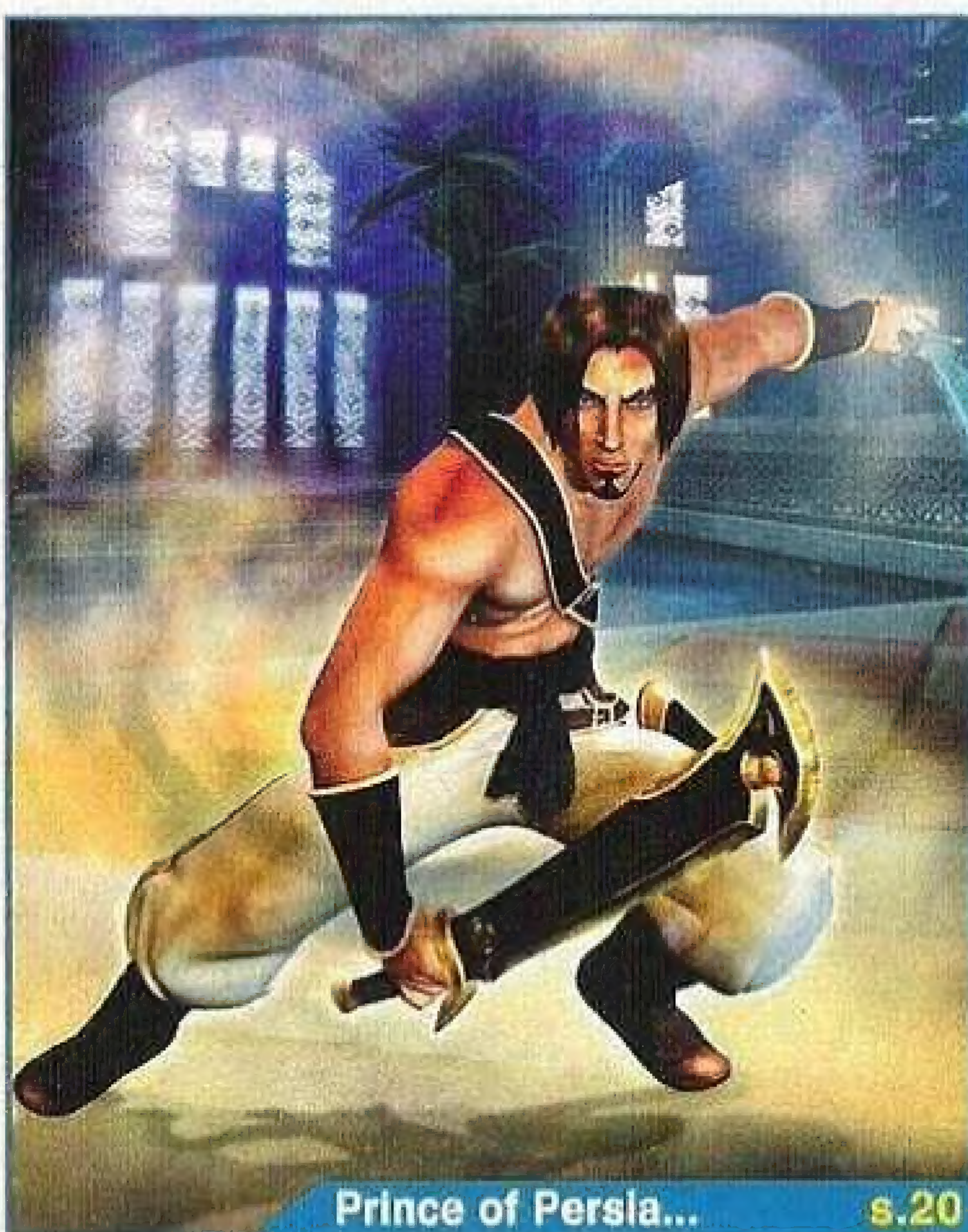
Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Co na CD?

Zapowiedzi

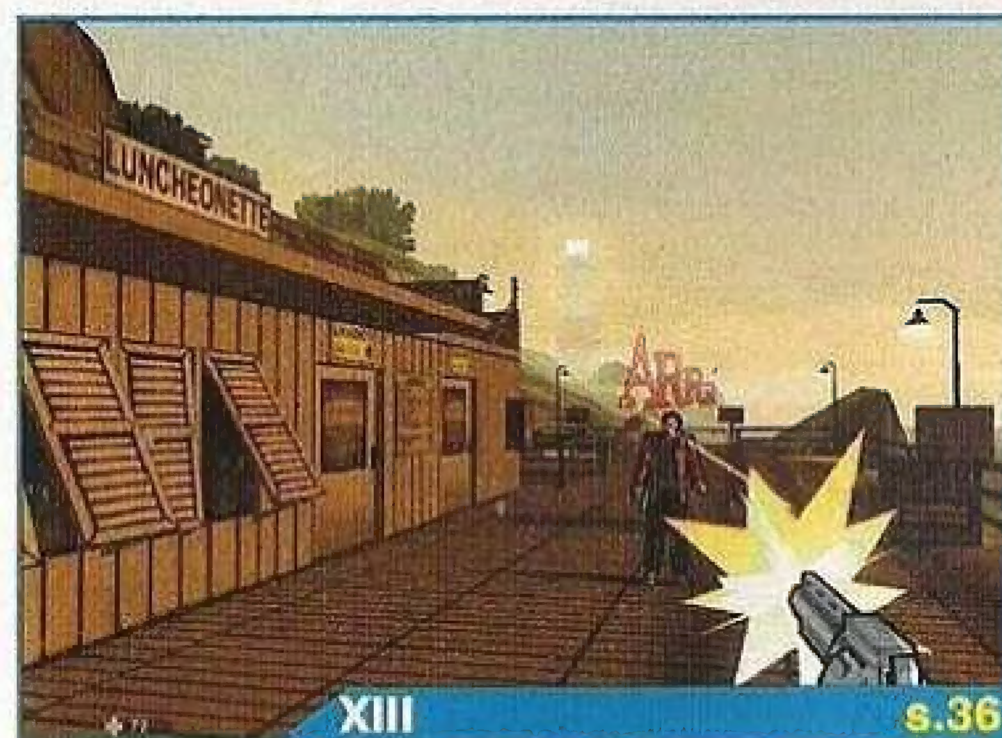
Recenzje


Prince of Persia... s.20

Poradniki

Technika & sprzęt


Greyhawk: Temple of... s.26



XIII s.36

Co nowego?

Kino

Listy & konkursy

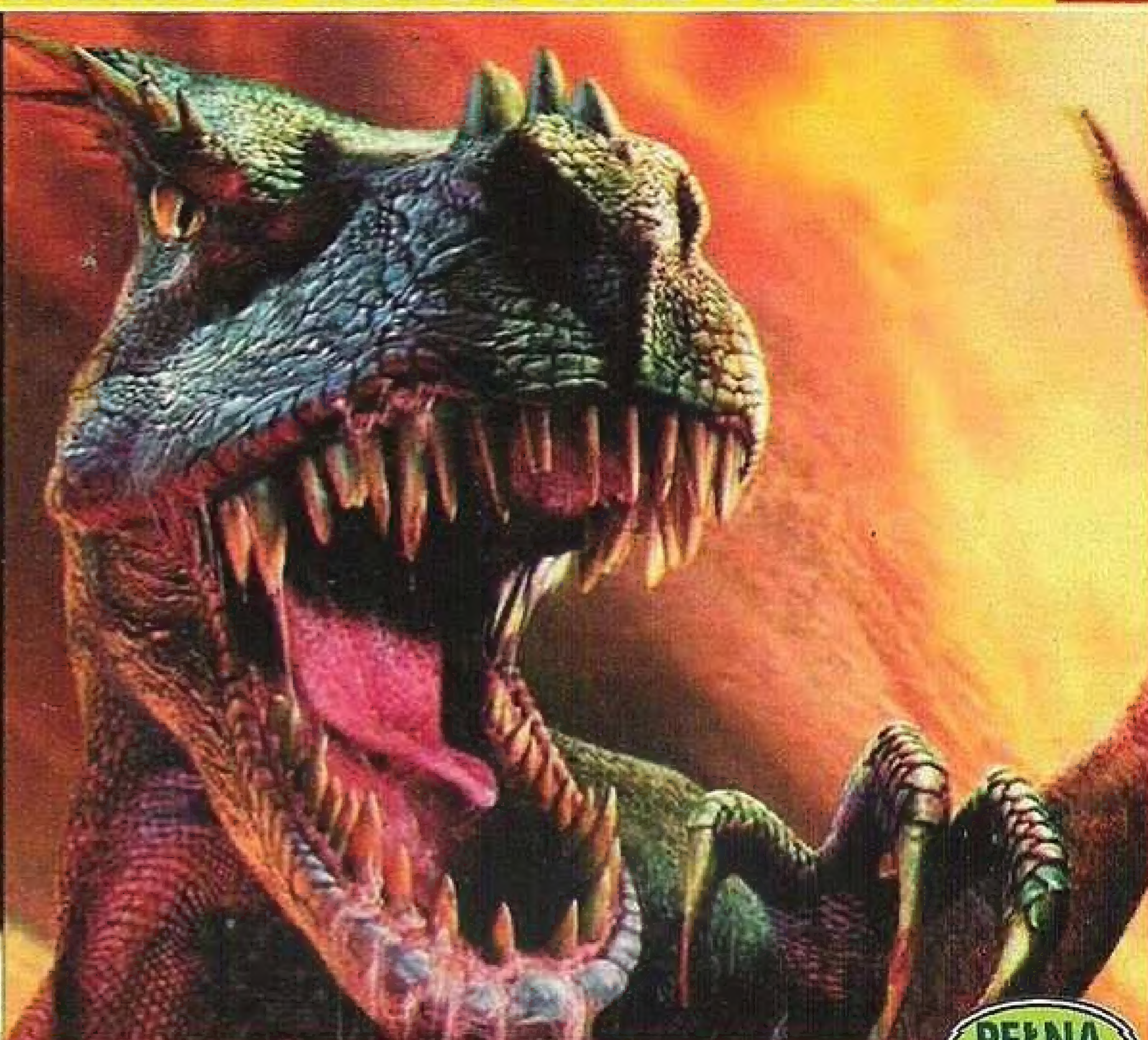

URU: Ages Beyond... s.32



Indycar Series s.39

Następny numer już 13 stycznia





PEŁNA WERSJA

WARRIOR KINGS

Latem ubiegłego roku do polskich sklepów trafiła znakomita trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego. Opowiadała o zagubionej wśród mórz wyspie zwącej się Orbis, na której ktoś kiedyś założył Imperium Jednego Boga. Władali nim najwyżsi dostojnicy religijni zwani Patriarchami, a że ich rządy były mądre i sprawiedliwe, miodu, wina i chleba nikomu nie brakowało. Sześć lat temu do władzy doszedł niejaki Icthyus i... zaczęło się. Kapłan domagał się bezwzględnego posłuszeństwa od wszystkich swoich poddanych, a kto mu się nie podporządkował, mógł ujrzeć swoją głowę toczącą się po ziemi. Na ludzi padł blady strach. Jedyna nadzieja w członkach rodu Cravantów. Tylko oni mogą przywrócić pokój na Orbisie. Tylko gracz, instalując WARRIOR KINGS, może na powrót ściągnąć szczęście do Imperium Jednego Boga.





PEŁNA WERSJA

TUROK 2

Dawno nie było na cover CD CLICKA! dobrej strzelaniny FPP! Wreszcie jest – TUROK 2: SEEDS OF EVIL, realistyczny symulator Indianina na wojennej ścieżce. Gra powstała na podstawie popularnego komiksu i opowiada o wojowniku, który został wplątany w kosmiczną aferę z dinozaurami w roli głównej. Mało tego! W czasie walki korzysta z broni tradycyjnych, takich jak łuk i strzały, ale nie gardzi też nowoczesnymi karabinami i strzelbami! Brzmi to jak scenariusz szalonego filmu sensacyjnego, jednak sprawdza się w praniu. Gra ma bowiem piękną grafikę, ciekawe poziomy (na których gracz nie tylko strzela, ale i wykorzystuje przedmioty), 24 rodzaje broni i 30 rodzajów przeciwników. Do tego chodzi na sprzęcie sprzed ładnych paru lat. Miodzio!





Sterowniki

Na płycie CD znajdują się także najnowsze sterowniki do kart graficznych zbudowanych w opraciu o układy nVidii (Riva TNT, GeForce).

USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. • Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Marcin Izydorczyk, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,
Adres poczty e-mail: click@click.pl www.click.pl
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

THE MATRIX ONLINE

Chciałbyś zapaść w sen tak rzeczywisty, że po przebudzeniu nie wiedziałbyś, czy nadal nie śnisz? Oto Matrix!





Puk, puk. Matrix staje się rzeczywistością. Przed końcem 2004 roku ma zostać ukończony program, który umożliwi podłączenie się do Matrycy. By znaleźć się w świecie zielonych, migoczących cyferek, musisz stać się posiadaczem komputera, połączenia z Internetem i... karty kredytowej, za pomocą której firma UbiSoft będzie co miesiąc czesać z ciebie kasę.

Podłączając się do tego dedykowanego sieciowej rozgrywce programu, wcielisz się w rolę jednego z przebudzonych ludzi. Podobnie jak Neo, dopiero z czasem będziesz w stanie wykonywać te wszystkie nieprawdopodobne akrobacje, którymi bracia Wachowscy raczyli nas w kinie i na DVD. Jak obiecują autorzy gry – znana m.in. ze znakomitego BLOOD 2 grupa Monolith – MATRIX ONLINE (MxO) będzie rządził się tymi samymi prawami co filmowy program. Co oznacza, że niektóre z tych praw będziesz mógł złamać, inne zaś – obejść.

Producenci obiecują pełną swobodę w tworzeniu postaci – będziesz mógł ustalić jej rasę, płeć, wzrost, wiek, znaki szczególne oraz cechy i zdolności psychofizyczne. Niestety, jak dotąd twórcy gry nie powiedzieli w zasadzie nic konkretnego na temat systemu kreacji bohaterów, ograniczając się do oświadczenia, że gracze będą mieli dostęp do wielu superciuchów, oczywiście zaprojektowanych na wzór tych, jakie nosili bohaterowie filmu. Nie wiemy zatem, za pomocą jakich atrybutów opisywani zostaną bohaterowie i jak będzie można ich rozwijać. Wiemy natomiast, że użytkownicy MxO otrzymają dostęp do nauki w tempie zgoła ekspresowym. Tak jak w filmie, dodatkowe talenty dla twojego awatara będą mogły być „dogrywane" bezpośrednio z systemu. Kilka minut przesyłania danych i... znasz kung-fu!





Chociaż trudno jest w to uwierzyć, w MxO ma pojawić się bullet-time. Nie potrafię wyobrazić sobie, jak można to zrealizować w przypadku gry sieciowej, lecz goście z Monolith zdają się mieć w zanadrzu jakieś świetne rozwiązanie.

Doświadczeni i wprawni użytkownicy dostaną do dyspozycji imponujące siły – wprawdzie nie ma co marzyć o potędze Wybrańca, ale spokojnie można nastawić się na bardzo wysokie skoki i bieganie po ścianach. Podobno też możliwe będzie tworzenie frakcji politycznych. Monolith obiecuje oczywiście, że najpotężniejsze z grup będą miały wpływ na kształt samego Matriksa, ale... No cóż, jakoś nie chce mi się w to uwierzyć. Zwłaszcza że na oficjalnej stronie gry autorzy podają, że MxO będzie reżyserowany przez braci Wachowskich.

Akcja gry rozpocznie się w miejscu, gdzie kończy się „Matrix: Rewolucje". Chociaż Agent Smith przeniósł się w niebyt, zaś Koparki odstąpiły od Syjonu, wojna między ludźmi a maszynami wciąż trwa. W MxO będziesz musiał opowiedzieć się po jednej ze stron tego konfliktu, zatem to, kto wygra, zależeć ma w jakimś stopniu także od ciebie. Pamiętaj więc, że poniesiesz wszystkie konsekwencje każdego swojego wyboru.

Monolith obiecuje wielki, tętniący życiem świat. Trzeba przyznać, że i screeny, i trailery już teraz robią wrażenie. Areną wydarzeń w MxO będzie oczywiście wielkie miasto. Matrix MegaCity stworzone zostało z wykorzystaniem technologii RichWorld, dzięki czemu wirtualny świat ma być bardzo przekonujący – doświadczysz tam upływu czasu, zachowana zostanie większość praw fizyki, pojawią się zmiany pór roku i warunków pogodowych, a nawet zmiany otoczenia w wyniku działań użytkowników. Co zaś tyczy się samego Mega City, to przyznam, że jego projekt wygląda imponująco. Znajdą się tam drapacze chmur, wieżowce (do domów będzie można wchodzić i np. wyjrzeć przez okno – ciekawe, czy do wszystkich), sieć metra, parki, nocne kluby, sklepy, kościoły i wszystko to, czego mógłbyś oczekiwać po olbrzymiej aglomeracji miejskiej.

Nie wiadomo jeszcze, czy możliwe będzie prowadzenie pojazdów lub np. pilotowanie helikopterów. Tak czy inaczej, MxO zapowiada się na bardzo fajną grę – chociaż niepokojący jest trochę absolutny brak jakichkolwiek konkretów co do systemu kreacji i rozwoju postaci. No cóż. Miejmy nadzieję, że niespodzianka okaże się przyjemna.

■■■ Maciej „Anzelmo" Ogiński



The Matrix Online

MMORPG

- **Monolith / UbiSoft**
- **www.thematrixonline.com**

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** 2004
- **Gra na platformy:** PC

Sieciowe RPG, w którym na raz uczestniczyć może kilka tysięcy graczy, rozgrywać się będzie w słynnym świecie z „Matriksa". W cenie około 50 zł za miesiąc zabawy...

Gothic II
NIGHT OF RAVEN



Dodatek DIE NACHT DES RABEN już w sierpniu ukazał się na niemieckim rynku. Aż dziw bierze, że jeszcze nie opracowano angielskiej wersji tej gry, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że zarówno pierwsza, jak i druga część GOTHIC odniosły ogólnoświatowy sukces. W Polsce NOC KRUKA ukaże się w rodzimej wersji językowej, więc wielu graczy czeka na ten tytuł z niecierpliwością.

Muszę przyznać, iż NOC KRUKA to nietypowy dodatek. Instaluje się on na oryginalnej wersji GOTHIC II i całkowicie zmienia starą przygodę, zamiast wprowadzić nową, zaprojektowaną od zera. Chociaż wszystko na początku będzie wyglądać, jakby dodatku w ogóle nie było, fabuła szybko podąży w zaskakującym kierunku. Paradoksalnie, wywołuje to wrażenie deja vu połączone z uczuciem, że to jednak było inaczej. Przygoda rozpoczyna się w wieży nekromanty Xardasa. Poinformuje cię on, iż niebawem na świecie pojawi się potężny artefakt. Wielu magów będzie starało się go zdobyć. Twoim zadaniem jest przeniknąć do sekretnej organizacji Magów Wody, która prowadzi badania nad tajemniczymi piramidami, by zapobiec nadchodzącemu nieszczęściu.



Przygoda rozegra się na wyspie Khorinis. Obszar gry został powiększony o około 30%. Zauważysz o wiele więcej mokradeł, bagien, lasów tropikalnych, ruin, opuszczonych świątyń czy urwisk skalnych. Pojawią się również nowe potwory. Część z nich została zapożyczona z pierwszej odsłony GOTHIC, jednak przyszykowano wiele niespodzianek, takich jak np. mordercze Koniki Polne.

Autorzy twierdzą, że rozegranie całej przygody od początku z pewnością nie zanudzi gracza. W znanych już lokacjach pojawią się nowe postaci oraz zadania. Wiadomo, że będziesz miał okazję spotkać Cavalorna. Z jego osobą związana jest pokaźna część fabuły. Istniejące misje uległy zmianie, więc możesz liczyć na wiele niespodzianek.



Wyjątkowym atutem dodatku ma być usprawniony mechanizm interakcji z komputerowymi postaciami. NPC'e będą zwracali baczną uwagę na twój ubiór, zbroję, a nawet umiejętności. W ten sposób zorientują się, kim jesteś.

Obok wspomnianej gildii Magów Wody, wprowadzono dwa nowe obozy Obóz Piratów oraz Kwaterę Główną Bandytów. Ci pierwszy osiedlili się na wybrzeżu, po zachodniej stronie wyspy. Będziesz mógł skosztować ich sposobu na życie – nieustającej pogoni za złotem oraz grogiem. Bandyci nadal pozostają tajemnicą.

NOC KRUKA to nietypowy dodatek – coś jakby wersja reżyserska pierwotnego GOTHIC II. Mam nadzieję, że ten dodatek nasyci wszystkich fanów do czasu ukazania się trzeciej odsłony serii. Prace nad GOTHIC III są już ponoć na zaawansowanym etapie...

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski

Gothic II:
Night of Raven
cRPG

- **JoWooD / CD Projekt**
- **www.piranha-bytes.com/addon**

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** I kwartał 2004
- **Gra na platformy:** PC

Długo oczekiwany dodatek w końcu nadchodzi. Już niebawem każdy będzie mógł spróbować GOTHIC II w alternatywnym wydaniu. **Całość ukaże się w profesjonalnie przygotowanej polskiej wersji**





Unreal Tournament 2004

Co z powtórki powtórki powstanie? Odgrzewany kotlet czy wykwintne danie?

O sukcesie UNREAL TOURNAMENT 2003 nie ma się co rozpisywać. Chyba wszyscy miłośnicy sieciowego fragowania widzieli tę grę bądź przynajmniej o niej słyszeli. I choć wielu zdecydowało się pozostać przy COUNTER-STRIKE i najlepszych modyfikacjach QUAKE 3 ARENA, to jednak produkt firmy Epic Games przez długi czas cieszył się gigantyczną popularnością. Nie dał się też wygryźć wojennej strzelaninie BATTLEFIELD 1942 i nie ugiął karku przed polskim CHROME. Jednym problemem gry był idiotyczny spór o kasę na linii wydawca – rodzimi dystrybutorzy, wskutek którego program dotarł do Polski nieoficjalnie, ściągnięty do kraju przez sieć dużych sklepów bezpośrednio z zachodniej hurtowni.

W ostatnich miesiącach UT 2003 poczuł na plecach nieświeży oddech strzelaniny WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY oraz programu AMERICA'S ARMY, przygotowanego na zlecenie amerykańskiej armii. Ludzie z Epic Games wzięli się więc ostro do roboty i już w lutym do sklepów trafi nowa edycja tej kultowej gry. Teoretycznie nie zmieni ona wiele. Sama filozofia rozgrywki – widok FPP, sieciowe potyczki, lekko futurystyczne klimaty – pozostanie taka sama. Jednak drobne poprawki i rozszerzenia, na jakie gracze natkną się w czasie zabawy, uczynią z UNREAL TOURNAMENT 2004 zupełnie inny, bardziej kompletny produkt.





Największą nowością mają być pojazdy. Zapowiadano je już dwa lata temu, lecz nie zdołano ich wtedy przygotować na czas. Teraz będą, i to od razu w sile dziewięciu sztuk. Wśród nich znajdą się zarówno lekkie samochody, jak i samoloty i statki kosmiczne. Całkowicie zmienią one sposób rozgrywania spotkań w niektórych trybach. Bombowce, czołgi, jeepy, latające skutery pozwolą szybko przemieszczać się z miejsca na miejsce i gromić wrogów także i z powietrza. Wymusi to na graczach całkowitą zmianę taktyki i dostosowanie jej do nowych warunków (tym bardziej, że pojawią się też wieżyczki strzelnicze). Miłą niespodziankę stanowi natomiast powrót do akcji sławetnej rasy Skaarj oraz Xan Kriegor. Nie zabraknie też nowych trybów rozgrywki. Pierwszy z nich, Assault, pochodzi ze stareńkiego UNREAL TOURNAMENT i został tylko nieznacznie podrasowany. Drugi, Onslaught, przypomina momentami to, co gracze znają z HALO. Dwie drużyny stają naprzeciwko siebie, po dwóch przeciwnych krańcach mapy, po czym ruszają do boju. Po środku tworzy się front, prawdziwa masakra, gdzie taktyka ma stosunkowo niewielkie znaczenie. Zwłaszcza w sytuacji, gdy gracze dysponują pojazdami. Celem zabawy jest przełamanie oporu przeciwnika, zajęcie punktów kontrolnych i zniszczenie jego centrum dowodzenia.



Poprawiono oczywiście sam silnik programu, wzbogacając go o obsługę najnowszych efektów graficznych (nowe techniki generowania efektów cząsteczkowych, ponoć rewolucyjne shadery). Zaimplementowano też wsparcie dla programowego renderingu oraz komplet nowych tekstur. Od nowa opracowano celowniki broni, poprawiono też animację postaci oraz efekty wybuchów. Przebudowany interfejs użytkownika jest teraz znacznie wygodniejszy, a modderzy mogą go zmieniać w niemal dowolny sposób. Z kolei UnrealTV pozwoli setkom graczy obserwować przebieg meczu bez zbytniego obciążania serwera.

Program przyniesie 20 nowych map przeznaczonych do rozgrywki sieciowej. Tworzący je projektanci dostali prikaz, by zwracać uwagę nie na ich wygląd, a na „przydatność do zabawy". Wielu fanów zarzucało bowiem autorom poprzedniej części, że skupili się na graficznych wodotryskach i zapomnieli o tym, że gra sieciowa ma przede wszystkim bawić. Na płycie zamieszczone zostaną też poziomy znane z edycji 2003 oraz dodatków do niej. Gracz będzie mógł więc poszaleć na serwerach przeznaczonych specjalnie dla UNREAL TOURNAMENT 2004, ale również „cofnąć się w czasie" i sprawdzić swe siły rywalizując z właścicielami starszej wersji. Pytanie, czy poprawiony engine nie da im forów...

Na Zachodzie program pojawi się najwcześniej w lutym 2004 roku. Niestety, wciąż nie wiadomo, kto zostanie jego dystrybutorem na terenie naszego kraju. Jeśli okaże się, że nikt... Kto wie, może ufundujemy dystrybutorom kamienne tabliczki z cytatem z Kochanowskiego: „Nową przypowieść Polak sobie kupi, że i przed szkodą i po szkodzie głupi!!!".

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Unreal... 2004

FPP

- **Epic Games**
- **http://www.unrealtournament2004.com**

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** luty 2004
- **Gra na platformy:** PC

Nowa edycja jednej z najlepszych sieciowych strzelanin ostatnich lat. Dużo zmian, dużo nowości, ale czy to wystarczy, by pokonać mocną konkurencję?

BREED



Akcja BREED zaczyna się w roku 2610. Po latach bardzo intensywnych walk z nieznaną rasą cyborgów nadszedł czas na decydującą bitwę. USC (United Space Corp) wysyła do boju swoje wszystkie flagowe jednostki. Nikt nie przewidział jednak, iż to tylko fortel ze strony Obcych. W tym samym czasie przejmują oni kontrolę nad poczciwą Matką Ziemią i rozpoczynają okupację planety. Jako pierwszy z odsieczą przybywa okręt wojenny Darwin. Ty wcielisz się w jednego z pokładowych GRUNTS'ów (Genetically Revived Universal Tactical Sentient), czyli genetycznie zmodyfikowanych żołnierzy, stworzonych na potrzeby tej wojny.

Klimatem BREED bardzo przypomina HALO. W obu grach stajesz do boju z obcą rasą, mając do swojej dyspozycji duże spluwy oraz pojazdy bojowe. Gra oferuje ponad 10 rodzajów maszyn – wszystkie uzbrojone w siejące zniszczenie bronie. Tak jak w BATTLEFIELD 1942 będziesz mógł zostać pilotem, strzelniczym bądź tylko pasażerem. Duża swoboda działań na polu bitwy to jeden z atutów BREED (podczas misji można wylatywać nawet poza atmosferę planety). Autorzy do całości dorzucili jeszcze rozgrywkę á la GHOST RECON. W niektórych misjach masz do dyspozycji cały oddział żołnierzy o różnych umiejętnościach (snajper, komandos, strzelec z bronią ciężką). W dowolnej chwili możesz przejąć kontrolę nad wybranym członkiem składu. Wtedy reszta drużyny przechodzi w tryb Sztucznej Inteligencji. Będą podążać za tobą, starając się wypełnić cel misji, oraz słuchając twoich rozkazów.

BREED został okraszony bardzo apetyczną oprawą graficzną. Demonstracyjna wersja gry, która kilka dni temu pokazała się w Sieci, wygląda całkiem smacznie. Najwięcej błędów występuje w udźwiękowieniu, jednak te mają zostać poprawione jeszcze przed ukazaniem się gry.

BREED zapowiada się niezwykle ciekawie, jednak pokonanie HALO będzie chyba trudne. Do odniesienia takiego spektakularnego sukcesu nie wystarczy ładna grafika, udźwiękowienie i duże spluwy, potrzeba również wciągającej fabuły. Ta będzie rozwijać się wraz z kolejnymi misjami, jednak nic poza tym na razie nie wiadomo. A może by tak jakieś katastroficzne zakończenie?

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



BREED

FPS

- CDV / Cenega Poland
- http://www.breedgame.com/

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

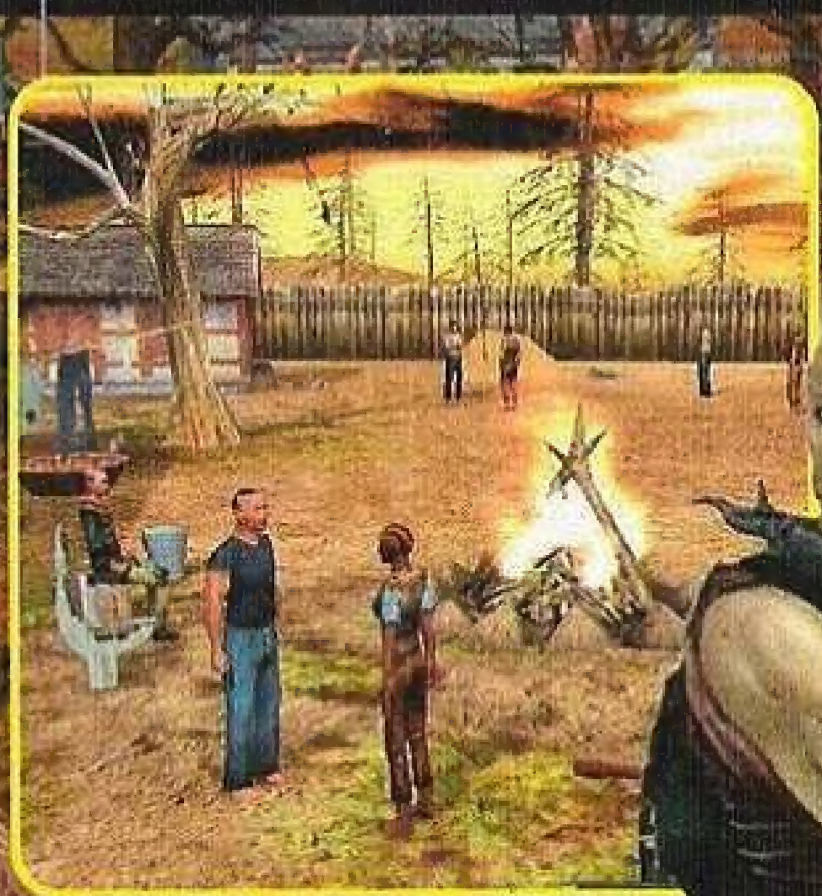
- Premiera: luty 2004
- Gra na platformy: Xbox, PC

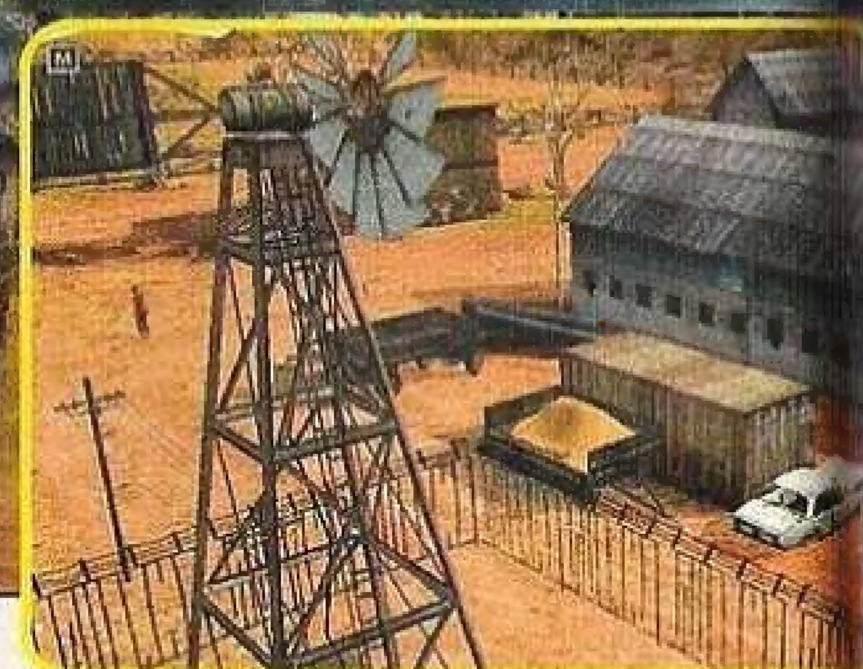
FPS nigdy za wiele, co udowodniło HALO. Mam nadzieję, że BREED okaże się oryginalnym produktem, bo na razie bardzo przypomina inne gry











Świat zawsze gnał do przodu na złamanie karku. Nic dziwnego, że w latach 40. XXI wieku Ziemi zaczęło grozić przeludnienie. W 2062 roku, kiedy pierwsze klony osiągnęły dojrzałość, a większość odmian raka została pokonana, ludzie z nadzieją patrzyli na projekt terraformizacji Marsa. Niestety, terroryści opanowali należący do NASA sprzęt i przez nieuwagę go uruchomili. W ciągu następnych 20 lat średnia temperatura na Ziemi wzrosła o 10 stopni Celsjusza.

Jest rok 2083. Dawna zielona planeta zamieniła się w suchą pustynię, na której nieliczni osadnicy z trudem walczą o przeżycie. Dawna cywilizacja runęła, wielki głód pochłonął miliardy istnień. Na bezdrożach rządzą świetnie uzbrojeni, bezlitośni bandyci, zaś prawa nie przestrzega nikt. Nagle – niczym feniks z popiołów – odradza się ogólnoświatowy rząd, nazwany „Rządem Nowego Pokoju". Początkowo zajmuje się on dostarczaniem obywatelom wody i żywności, z czasem stawia sobie jednak bardziej ambitne zadania.

Gracz kieruje drużyną składającą się maksymalnie z sześciu osób, z których każda ma własny charakterek, umiejętności i stosunek do otoczenia. Zadanie polega zaś na popularyzowaniu rządu wśród lokalnej społeczności niewielkiego miasteczka, nękanego przez potężny gang. Autorzy gry, mający na swym koncie ciekawe SOLDIERS OF ANARCHY, zapowiadają całą masę atrakcji. Przede wszystkim niezwykły, wioskowy klimat, łączący szczerą aż do bólu prząśność z futurystycznymi pejzażami prezentującymi dorobek zniszczonej cywilizacji. Łączna liczba 300 rodzajów broni, walki w czasie rzeczywistym i w turach, wreszcie ładna, trójwymiarowa grafika (umożliwiająca spojrzenie na akcję z dowolnego miejsca, także zza pleców bohaterów) to tylko nieliczne zalety THE FALL. Autorzy wspominają też o nieliniowej fabule, ciekawych i rozbudowanych dialogach, a także o całej masie NPC'ów, którzy żyją własnym życiem i nie zawsze przejmują się tym, co robi gracz.

Czy to jednak wystarczy, by pokonać FALLOUT? Plany Silver Style Entertainment są niewątpliwie ambitne, ale wydaje się, że zabraknie im doświadczenia oraz naprawdę oryginalnych pomysłów. Pozostaje mieć nadzieję, że mimo pewnych wad do łap dostaniemy grę, którą da się lubić. A może nawet ktoś się w niej zakocha?

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski





The Fall: Last of Days Gaia

RPG

- Silver Style Entertainment
- http://www.the-fall.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- Premiera: luty 2004
- Gra na platformy: PC

FALLOUT w wersji 3D. Jeśli tylko programistom nie zabraknie talentu, BLACK ISLE będzie mógł iść się czesać

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark



HORDES OF THE UNDERDARK to już drugie oficjalne rozszerzenie do wyjątkowo udanej NEVERWINTER NIGHTS. Nowa odsłona przynosi kolejne 15-20 godzin zabawy w trybie dla samotnego gracza (czyli bardzo podobnie jak było w dodatku SHADOWS OF UNDRENTIDE). Tym razem akcja przeniesie się w okolice Waterdeep. Rozległe podziemia leżące pod miastem jak dotąd stanowiły zagrożenie jedynie dla żądnych przygód bohaterów. Problem polega na tym, iż teraz lochy zaczęły wypluwać z siebie gigantyczne ilości potworów wszelakiej maści. W efekcie miasto pogrążyło się w chaosie. Najprawdopodobniej za całą sprawą kryją się zdradliwe Ciemne Elfy. Zapotrzebowanie na bohaterów w tym rejonie Forgotten Realms wyraźnie wzrosło – czas, byś po raz kolejny pokazał, na co cię stać.

HOTU kryje w sobie 6 nowych, prestiżowych profesji. Przykładowe z nich to: Zmiennokształtny, Czempion Torma, Mistrz Oręża. Pierwsza profesja pozwoli ci przybrać kształt niedźwiedzia, meduzy, bazyliszka oraz kilku innych stworzeń. Czempioni Torma poświecili swoje życie, by służyć Tormowi. Sens ich istnienia to obrona świętej ziemi. Mistrz Oręża spędza większość swego życia dochodząc do perfekcji we władaniu wybraną bronią białą. Zapowiada się interesująco.

Oczywiście, możesz wkroczyć do zabawy z własną postacią, wyeksportowaną z poprzednich odsłon NEVERWINTER NIGHTS. Żeby poznać rozmach epickich bitew, nowo stworzone postaci zaczynają przygodę z 15 poziomu. Na dodatek odgórny limit został podniesiony do liczby 40. Autorzy przewidują, że jeśli rozpoczniesz grę nową postacią, ukończysz zabawę przy około 30 poziomie. Jest to wyraźny sygnał dla wszystkich fanów, żeby odkopali zakurzone płytki i przeprawili się przez stare przygody nowymi profesjami bądź rozpoczęli zabawę w trybie multi.

Na tym niespodzianki się nie kończą. Pojawią się także nowe zestawy portretów, zaklęć, umiejętności czy potworów. Te ostatnie zasługują na szczególną uwagę. Będziesz miał okazję zmierzyć się z ognistymi Azerami, makabrycznymi Demi-Liszami, demonicznymi Trupimi Golemami, pajęczymi Driderami, okropnymi Harpiami, a nawet Smokiem Cienia.

Podsumowując, szykuje się niezła gratka dla wszystkich fanów NWN. Do uruchomienia nowego dodatku niezbędna będzie podstawowa wersja gry. Program w polskiej wersji trafi do sklepów w marcu. Do tego czasu możesz dopieścić swoją postać przed nową, fascynującą przygodą.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



Neverwinter Nights: Hordes of the...
cRPG

- BioWare / CD Projekt
- http://nwn.cdprojekt.com

- ☒ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra na platformy:** PC

Jeszcze więcej profesji, zaklęć, potworów, umiejętności oraz portretów... **Nowy, soczysty dodatek do NWN!**



Skandal znaczy kasa



W listopadzie przez Sieć przefrunęła plotka o rozpoczęciu prac nad grą JESUS FREAKIN'. Gracz wcielał się w niej w Jezusa, długowłosego człowieka o boskim pochodzeniu, który wyruszał do walki z „Żydami, homoseksualistami, feministkami, liberałami i innymi paskudnikami". Wydaje się jednak, że cała sprawa jest tylko kiepskim żartem grupki zwariowanych oszołomów, którzy na skandalu oraz sprzedawaniu kubków i czapeczek chcieli zbić fortunę. Udostępnione screeny z gry dziwnie przypominają obrazki z innych znanych tytułów, takich jak MAX PAYNE czy SOLDIER OF FORTUNE...

GTA wciąż burzy krew

Tym razem protestują Haitańczycy. Ich zdaniem takie dialogi jak „I hate these Haitians. We'll take them out, we'll take these Haitians down" albo „Stinking nest Haitians. We gonna kill them all. Kill all Haitians" nie powinny znaleźć się w żadnej grze, gdyż są obraźliwe i uwłaczają ich godności. Haitańczycy uważają również, że gra VICE CITY pokazuje społeczność haitańską jako bandę awanturników i handlarzy narkotyków. Producent gry, firma Rockstar, na razie nie skomentował sprawy.

Niezwykła promocja



Skandalizować chcą też autorzy gry GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE, a ściślej dział marketingu firmy Acclaim, znany z niecodziennych pomysłów (patrz nagradzanie fanów, którzy zmienili sobie imię na Turok). Tuż przed Świętami Bożego Narodzenia na ulice Londynu wyjadą autobusy z reklamą gry. Z przymocowanych do nich pojemników będzie sączyć się sztuczna krew. Po zakończeniu akcji specjalna ekipa wyczyści wszystkie ulice miasta... Brytyjczycy podchodzą do pomysłu sceptycznie, lecz ludzie z Acclaim są pewni swego.

Alias PC, PS2, Xbox

Komputerowa wersja popularnego, choć z pewnością niezbyt rewelacyjnego serialu o niezwykle intrygującym (zwłaszcza dla chirurgów plastycznych) tytule „Agentka o stu twarzach". Cóż to jest? Otóż zdaniem producentów gra stanowi połączenie ENTER THE MATRIX i SPLINTER CELL. Gracz wciela się bowiem w uroczą Sidney Bristow, wrzuca do plecaczka całą masę gadżetów, pistoletów i ciuszków, po czym rusza do boju. Więcej bije się niż skrada, ale robi to w sposób doskonały. Często korzysta z przedmiotów, które wpadną jej w ręce, a więc stolików, krzeseł, butelek, kijów i doniczek. Stosuje bloki i kontruderzenia, doskonale paruje ciosy, kopie i skacze nie gorzej niż kangur. Siłą programu mają być właśnie świetne animacje i ciekawe sceny pojedynków w interesujących lokacjach, takich jak knajpy, hotele, niewielkie fabryki i jakieś mętne zaułki. Bardzo oryginalnym pomysłem jest druga kamera, która włącza się w niektórych momentach. Wówczas na części ekranu widać główną bohaterkę, a na drugiej części jej cel – strażnika bądź przestępcę. Warto wreszcie wspomnieć, że głosy do gry nagrali aktorzy znani z serialu...



Gunfighter PC

Polski western. Owszem, ów związek frazeologiczny brzmi równie bezsensownie co genialny niemowlak czy uczciwy polityk, ale nie przeszkadza to firmie Nawar odważnie kroczyć po zaułkach meksykańskich miasteczek i wyciągać z barów zabijaków znajdujących się pod stałym wpływem tequili (to się chyba casting nazywa). Co z tego będzie miał gracz? Cóż – autorzy DEMONIC SPEEDWAY obiecują widowiskową zręcznościówkę TPP, której akcja toczy się na Dzikim Zachodzie. Będzie to opowieść o doskonałym rewolwerowcu, który mści się na zabójcach żony i córki. W ramach krwawej vendetty bierze udział w widowiskowych strzelaninach, pogoniach za uciekającymi dyliżansami, napadach na banki, pojedynkach w samo południe i pokerowych zmaganiach w kasynie. Wśród zalet programu wymienić należy ładną grafikę napędzaną przez silnik Renderware, zaawansowaną fizykę świata gry (buńczucznie przyrównywaną do tej z HALF-LIFE 2), do tego kilkadziesiąt różnych postaci oraz drobne elementy rodem z gier RPG (rosnące doświadczenie, możliwość okradania napotkanych postaci). Premiera w czasie wiosennych roztopów, kiedy to preria znów zaczyna ukazywać swe piękno w postaci wystających spod śniegu nadgniłych odchodów krów...



X-Change 2 PC



Seria X-CHANGE przywędrowała do Europy z dalekiej Japonii. Tworzą ją dwie mocno podertyzowane gry przygodowe. Ich bohaterem jest młody, nieco nieśmiały chłopiec Takuya Aihara. Biedaczek nie ma powodzenia u dziewczyn – siostra gnębi go, w klasie się z niego śmieją, a miłość jego życia traktuje go wyłącznie jak przyjaciela. Nic dziwnego, że szczawik oddaje się co dzień swej największej pasji: chemii. Pewnego dnia wylewa na siebie tajemniczą substancję i... zamienia się w dziewczynę. Pierwsza część gry opowiada o tym, jak Takuya stara się wrócić do swej jedynie słusznej, męskiej postaci. W drugiej zajmuje stanowisko przewodniczącego klasowego koła chemii i po raz kolejny trafi w ciało kobiety. Korzysta z tego, wdając się w romanse m.in. z... koleżankami.

Anito: Defend the Land Enraged PC



Pierwsza poważna gra rodem z Filipin. W dodatku izometryczny RPG utrzymany w klimatach znanych z serii BALDUR'S GATE. Fabuła? Osadzona w realiach średniowiecznej Azji. Kraina Maroka z trudem broni się przed zawistnymi sąsiadami i gdy w tajemniczych okolicznościach znika jeden z jej najważniejszych obywateli, Datu Maktan, jego dzieci – Agila i Maya – wyruszają na poszukiwania. Od powodzenia ich misji zależy przyszłość nie tylko rodziny, ale i całej społeczności. Autorzy gry obiecują sporo atrakcji. Przede wszystkim ścieżki fabularne głównych bohaterów (chłopca i dziewczynki) będą się różnić. Po drugie, w programie pojawi się pięć dużych i gęsto zaludnionych miast, a także 150 znaczących postaci niegrywalnych. Po trzecie wreszcie, Agila i Maya będą się rozwijać, zdobywać nowe doświadczenie i szkolić umiejętności. Ciekawostką jest system punktacji. Podobnie jak w klasycznych przygodówkach (np. KING'S QUEST), gracz za każdy rozwiązany problem będzie otrzymywał pewną ilość punktów, zależną od tego, w jak widowiskowy sposób poradził sobie z daną zagwozdką.



Combat Over Europe PC



Zadanie wypuszczenia w naszym kraju gry IŁ-2: FORGOTTEN BATTLES przerosło najwyraźniej firmę LEM, która już od kilku miesięcy przekłada termin polskiej premiery programu. Na Zachodzie zbliża się tymczasem ów radosny dzień, w którym pierwszy oficjalny dodatek do tego tytułu wyląduje na sklepowych półkach. COMBAT OVER EUROPE przyniesie osiem nowych kampanii, nowe opcje treningowe, możliwość rozgrywania misji w Sieci w trybie cooperative, zestaw nowych skórek i dźwięków. W kampanii Luftwaffe pojawi się aż 30 misji, których akcja dzieje się nad Polską. Główną rolę zagra w nich Junker Ju87, zwany przez niektórych sztukasem. Będzie też D-Day, bitwa o Anglię i naloty na Berlin z 1945 roku.

Knights of Honor PC

Strategia czasu rzeczywistego. Chociaż nie, to „symulator podboju imperium przeznaczony do rozgrywania w czasie rzeczywistym". Tak przynajmniej twierdzą autorzy programu, którzy bardzo jasno określają cel zabawy: podbicie całej Europy, a dokładniej mówiąc, 70 państewek i królestw wchodzących w jej skład. Aby to osiągnąć, gracz zarządza dziesiątkami rycerzy, przydzielając im włóczników, łuczników, mieczników i chłopów. Stara się też dbać o rozwój miast, umacniać zamki i prowadzić inteligentną politykę zagraniczną. Korzysta oczywiście z pracy szpiegów, podpisuje skomplikowane traktaty pokojowe, troszkę handluje – w końcu gospodarki nie wypada zaniedbać, bo trzeba mieć z czego ściągać podatki! Pytanie tylko, czy gracz dobrze się bawi, bo ówczesne rycerstwo nie myło się zbyt często i śmierdziało na kilometr (tudzież na staję – bez różnicy dla nosa). Program przygotowuje firma Black Sea Studios dla niemieckiego Sunflowers. Nie powinno być więc źle...



Secret Service: Security Breach PC



Autorzy GORE naprędce sklecili nową grę FPP. W pracach nad nią wykorzystali nowy silnik AMP2, który kupić można już za... 2000 dolarów. Malusio. O dziwo SECRET SERVICE: SECURITY BREACH wcale nie wygląda źle. Gracz wciela się w świeżo upieczonego pracownika służb specjalnych. Dostaje ładną odznakę, latarkę (do rozglądania się po ciemku), seksowne szelki z dużą kaburą oraz pistolet. Dostaje też przykaz, by ważne osobistości, za którymi się szlaja, żyły sobie spokojnie i nikt im krzywdy nie zrobił. Oczywiście główny bohater gry ma roboty po uszy, a nawet jeszcze trochę. Bo nagle okazuje się, że pacjent, którego chroni (ludzie zwracają się do niego per „Panie Prezydencie"), ma totalnie przechlapane. Wszyscy chcą go zabić, włącznie z osobistym jamnikiem. Nic dziwnego, że w czasie misji gracz więcej biega niż strzela, stara się kojarzyć fakty i przewidywać ruchy przeciwnika. Walczy zarówno na terenach otwartych, jak i we wnętrzach magazynów, hoteli i urzędów. Autorzy programu obiecują znaczną różnorodność przeciwników oraz nieliche sztuczną inteligencję.

Taxi Racer 2 PC

Kolejny niskobudżetowy klon CRAZY TAXI, pod względem wykonania przypominający znane już w naszym kraju TAXI CHALLENGE: BERLIN. Tym razem gracz bierze udział w zwariowanych wyścigach mocno podrasowanych samochodów, których kierowcy są sfiksowanymi przeciwnikami kas fiskalnych. Przy okazji rozwozi pasażerów i walczy z nielegalną konkurencją. Co w tym fajnego? Przede wszystkim mocno zręcznościowy model jazdy, duże wirtualne miasta i ogromna swoboda zabawy. Do tego zmieniające się pory dnia, różne misje i zaskakujące niespodzianki. Po wtóre – na Zachodzie ukażą się dwie wersje programu. Akcja pierwszej z nich toczyć się będzie w Londynie, a gracz zobaczy Big Bena, pałac Buckingham, kolumnę Nelsona i plac Trafalgar. W drugiej grze pojawi się Empire State Building oraz reszta wieżowców Manhattanu – czyli Nowy Jork.



In Memoriam PC

Przygodówka zakręcona nie gorzej niż nowa butelka Pepsi. Gracz wciela się w niej w rolę... nie, to nie tak. Gracz zostaje detektywem, tyle że nie na ekranie, a w prawdziwym życiu! Z pudełka wyjmuje nie grę, co płytę CD z dowodami w sprawie zaginięcia pary dziennikarzy – polskiego dziennikarza Jacka Lorskiego i jego holenderskiej przyjaciółki Karen Gijman. Policja nie może ich rozszyfrować ani połączyć w logiczną całość... I rzeczywiście, zagadki w IN MEMORIAM nie przypominają zadań z takiej SYBERII czy POST MORTEM. Aby je rozwiązać, gracz musi wertować encyklopedie i przeglądać strony internetowe. Zadania typu zapisanie nazwy wyspy Rodos po grecku czy rozpoznanie wyspy na podstawie fotografii wymagają naprawdę sporego samozaparcia, a w grze żadnych podpowiedzi nie ma. Chociaż i to nie do końca. W czasie zabawy na skrzynkę pocztową gracza dochodzą mejle od członków jego grupy śledczej (w rzeczywistości generowane przez komputer), zawierające ich prywatne uwagi, spostrzeżenia i przemyślenia. Czasem okazują się pomocne, czasem zaś wiodą na manowce. Oryginalny pomysł! Pytanie, czy spodoba się graczom? Zobaczymy.



Alfa Antiterror PC

To smutne, jak łatwo jest porwać samolot. Wchodzisz na pokład z kartą kredytową, nowym dowodem osobistym albo po prostu kartką papieru. Podchodzisz do kogoś z obsługi, chwytasz za łapy, przykładasz „broń" do gardła. Prosisz o wizytę w kabinie pilotów. Ci ostatni bez skrępowania oddają ci pistolety (niektóre linie zaopatrzyły w nie swych pracowników), gdyż nie umieją się nimi posługiwać. Potem wybierasz cel i ziuuuu... ustawa w sprawie nowej inwazji w Afganistanie ląduje na biureczku prezydenta. W grze ALFA ANTITERROR będziesz próbował zapobiec takim sytuacjom. Pokierujesz niewielkim oddziałem w sposób znany ze strategii COMBAT MISSION. Wpierw zaplanujesz akcję, a potem prześledzisz jej przebieg. Dokonasz korekt i znów ruszysz do przodu. W czasie zabawy zobaczysz śliczne efekty pogodowe, niezwykle starannie przygotowane lokacje i ładne animacje. Program trafi do sklepów wiosną, o ile wcześniej jego producentów nie zmiecie z powierzchni Ziemi jakaś paskudna bomba. W końcu chłopaki igrają z ogniem...



Rebel Trucker PC

Znów Renderware, najpopularniejszy silnik 2003 roku. Tym razem posłużył on do napędzenia niskobudżetowej odmiany GRAND THEFT AUTO 3 z mafią i policjantami w rolach głównych. Główny bohater gry mieszka w Luizjanie, nazywa się Keri Thibordeaux i wszystko, co posiada, to prawo jazdy na ciężarówkę. Dzięki niemu może przewozić towary z miejsca na miejsce i w ten sposób zarabiać na świeżutkie bułeczki co ranek. Sęk w tym, że jego osobą interesuje się pół światka przestępczego pobliskiego Nowego Orleanu, a także pracownicy miejscowej komendy. Facet niejednokrotnie będzie grzał jak dziki, wciskając pedał gazu aż do dechy. Czasem też opuści wóz, by przyjrzeć się tak malowniczym widokom jak paru pacjentów stojących w miskach z cementem czy płonący fordziak. Na gracza czeka też około 100 mil autostrad i ulic, włącznie z punktami charakterystycznymi, takimi jak hala sportowa Super Dome czy malowniczy the French Quarter. Co ciekawe, główny bohater będzie mógł przyłączyć się do przestępców bądź podjąć współpracę z policją. Jedyny minus to niewielka liczba misji – zaledwie dziesięć. Autorzy gry obiecują jednak, że są one szalenie rozbudowane. Bardziej niż klata Schwarzeneggera?



→

Nowy dystrybutor





Mimo trwającej w Polsce recesji w gry komputerowe warto inwestować. Tego zdania są między innymi założyciele firmy Arjaloc, która na początku przyszłego roku zamierza wprowadzić do sklepów strzelaninę AIRSTRIKE 3D. Program przypomina nieco znane z naszych płyt HELI-HEROES, a wydany zostanie w polskiej wersji językowej.

Cybertaniec



Siedzisz przy komputerze dni i noce, brzuszysko puchnie ci jak po grochówce, chciałbyś zrzucić zbędne kilogramy? Zagraj w CYBERGROOVE, pierwszą pecetową zręcznościówkę sprzedawaną razem z matą do tańczenia. Podłączasz ją do portu USB, po czym tańczysz w rytmie dance, club, trance, R&B, pop, old skool bądź house. Zestaw pojawi się w Wielkiej Brytanii w lutym i będzie kosztował niecałe 30 funtów.

Pecetom śmierć?

Dziennikarz internetowego serwisu JoeUser.com opublikował bardzo interesujący tekst dotyczący przyszłości rynku gier komputerowych. Wynika z niego, że do końca 2007 roku na pecetach zagoszczą wysokobudżetowe gry MMORPG, strzelaniny FPP i strategie. Reszta programów przeniesie się na konsole bądź będzie się ukazywała w postaci niedorobionych, obarczonych błędami konwersji. Główne przyczyny tych zmian to wysoki stopień złożoności pecetów (z konsolą poradzi sobie nawet czteroletnie dziecko), wysokie ceny sprzętu oraz... technologia HDTV, która już wkrótce wkroczy do naszych domów i pozwoli wyświetlać na ekranie telewizora obrazy znacznie lepszej jakości. Cóż... Na szczęście prorocy nie są nieomylni.

Richard Burns Rally PC, PS2, Xbox



Koszmarny sen Colina McRae ziścił się. Jego rywal zza kółka, Richard Burns, tworzy swoją własną grę komputerową. Za RICHARD BURNS RALLY stoją ludzie z firmy SCi. Autorzy CARMAGEDDON tym razem nie stawiają na brutalność. Zafundują za to graczom niezwykle realistyczne trasy z najpiękniejszą roślinnością, jaką są w stanie wygenerować współczesne pecety. Model jazdy ma być na poziomie porównywalnym z tym z ostatniej, czwartej części COLINA. Do tego dojdą zniszczenia samochodów oraz bardzo zróżnicowani przeciwnicy, preferujący różne style jazdy. Ciekawostką są dynamiczne efekty pogodowe oraz same trasy. Program wygeneruje na nich losowe przeszkody, takie jak kamienie, kałuże czy stojących zbyt blisko toru kibiców. Ci ostatni – w pełni trójwymiarowi – nauczą się pomagać kierowcy, gdy ów wpadnie w dół czy trzaśnie o drzewo. Pytanie tylko, czy pojawiające się w tytule nazwisko nie spali dobrego pomysłu na grę...

Lords of Everquest PC

Po upadku 3DO najzdolniejsi programiści New World Computing (patrz HEROES OF MIGHT & MAGIC) rozpierzchli się po rynku niczym kaczki po stawie. Część z nich trafiła do firmy Rapid Eye, przygotowującej na zlecenie Sony trójwymiarową strategię LORDS OF EVERQUEST. Akcja gry toczy się przed tysiącami lat w krainie Norrath, gdzie trzy sojusze rywalizują o Księgę Wiecznego Życia. Ludzie, elfy, krasnoludy, nieumarli, koboldy, a nawet smoki walczą, korzystając z 125 rodzajów czarów oraz 60 rodzajów jednostek. Autorzy programu obiecują trzy kampanie po 12 misji każda, realistyczną grafikę pełną widowiskowych efektów specjalnych oraz dopracowany tryb multiplayer, który podbije serca miłośników WARCRAFT 3. Program pojawi się na Zachodzie tuż przed Gwiazdką i rewolucją raczej nie będzie. Może to i dobrze – po premierze ostatniego „Matriksa" słowo to wywołuje w redakcji odruchy wymiotne.



Restricted Area PC



Firma 4am Entertainment zbełtała filmy „Blade Runner" i „Obcy: Decydujące starcie" z rozgrywką rodem z DIABLO. Wyszło jej RESTRICTED AREA – złożone action RPG, rozgrywające się pod koniec XXI wieku. Ziemia została zniszczona w wyniku wojny nuklearnej wywołanej przez terrorystów. To co z niej zostało, znajduje się we władaniu megakorporacji, które za pomocą przekupnych polityków sterują zwykłymi



TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	
1	GTA Vice City	PC, PS2	025
2	Ghost Master	PC	045
3	Diablo 2	PC	008
4	Warcraft III	PC	010
5	Mafia	PC, PS2	030
6	Neverwinter Nights	PC	014
7	FIFA 2004	PC, PS2, Xbox	057
8	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
9	Medal Of Honor:...	PC	002
10	Age of Mythology	PC	015
11	Gothic 2	PC	060
12	Morrowind	PC, Xbox	034
13	The Sims	PC, PS2	003

PRINCE OF PERSIA

Piaski czasu

Perski książę powrócił. Wszystko wskazuje na to, że tym razem zadomowi się tutaj na dobre



Czy jest ktoś, kto nie słyszał o legendarnym PRINCE OF PERSIA? Wydaje mi się to raczej niemożliwe – właściwie w każdej produkcji z pogranicza action i adventure widać wpływy tego klasycznego tytułu. Poza tym, to właśnie ta gra wyznaczyła standardy, które obowiązywały przy tworzeniu i ocenianiu kolejnych... no cóż.. gier. Z drugiej strony, dla młodszych użytkowników KSIĄZĘ musi być czymś w rodzaju prehistorii – w końcu pierwsza część programu ukazała się ponad 10 lat temu!

Na szczęście w przypadku PIASKÓW CZASU znajomość serii PRINCE OF PERSIA nie jest potrzebna nawet w najmniejszym stopniu. W przeciwieństwie do poprzednich odsłon serii, opracowywanych przez Broderbund Software, PIASKI CZASU powstały w laboratoriach UbiSoft Montreal – tych samych, w których wcześniej stworzono SPLINTER CELL i RAINBOW SIX. Nie musisz jednak obawiać się, że nie poradzisz sobie z morderczym sterowaniem i wyśrubowanym poziomem trudności. Najnowsza część przygód Księcia jest bezsprzecznie najbardziej przyjazną i przejrzyście skonstruowaną grą, w jaką miałem szczęście przyciąć. Mogę nawet posunąć się dalej – PIASKI CZASU to idealna rozgrywka tak dla dzieci, jak i dla zgrzybiałych starców. Właściwie każdy, kto darzy gry komputerowe choćby minimalną sympatią, powinien spróbować swoich sił w KSIĘCIU. Zapewniam, że zawieść się nie sposób. Już znacznie groźniejsze jest prawdopodobieństwo przyklejenia się do Afgana.. Przepraszam, Persa.

Jak sugeruje tytuł, akcja PRINCE'A rozgrywa się w Persji – w najbardziej magicznych czasach. Podczas łupieżczej wizyty u rezydującego po sąsiedzku Maharadży, tytułowy Książę odnajduje legendarny artefakt – Sztylet Czasu. Ów







rzadki przedmiot trafia oczywiście na dwór królewski, gdzie następują jego oględziny. Za namową złego Wezyra Książę decyduje się użyć Sztyletu Czasu do otwarcia kolejnego artefaktu – tym razem chodzi o pewną gigantyczną klepsydrę. W tym momencie coś idzie nie tak i uwolniona zostaje przerażająca klątwa. Piach z klepsydry zasypuje całe królestwo, zmieniając jego mieszkańców w wysuszonych, pustynnych zombie. Przekleństwo oszczędza jedynie Wezyra, Księcia oraz smagłe dziewczę imieniem Farah. Ponieważ również czarownik zaprzedany jest złu, nie ma co na niego liczyć. Zatem to Książę i Farah są jedyną nadzieją Persji.

Niezła bajka, nie? Skojarzenia z „Opowieściami Tysiąca i Jednej Nocy" są tu jak najbardziej na miejscu. Szczególnie że w PIASKACH CZASU gra się tak, jakbyśmy czytali jakąś bardzo wciągającą historię. Wydarzenia ukazane są w formie retrospekcji, zaś sam Książę występuje tu w podwójnej roli – kierowanego przez ciebie śmiałka oraz narratora całej opowieści. Prowadzi to zresztą do ciekawych sytuacji. Kiedy np. Książę zostanie zmiażdżony przez jakąś pułapkę, a ty zdecydujesz się spróbować wyzwania ponownie, przed wznowieniem rozgrywki narrator powie coś w stylu „Nie, to nie było tak. Moja historia potoczyła się w następujący sposób...". Oczywiście, jest to jedynie szczegół, ale podobnych drobiazgów jest tutaj całe mnóstwo. Co najważniejsze jednak, ten program po prostu wygląda jak najlepsza bajka (inna sprawa, że nie każdy sprzęt jest w stanie to udźwignąć). Kolory są niezwykle ciepłe, zaś takie efekty jak choćby rozproszone, mgławe światło to po prostu dzieła sztuki. Duże wrażenie robi też design poszczególnych poziomów. Przemierzysz setki kilometrów korytarzy pałacowych, będziesz pojedynkował się na murach obronnych, skakał po dachach i skalnych półkach oraz przynajmniej kilka razy przyjdzie ci przeturlać się po oryginalnym, perskim dywanie. Chociaż PIASKI CZASU są grą idealnie liniową, prawie się tego nie czuje – wszystko to dzięki rozmiarom mapek, na których (gdy oglądasz je w największym oddaleniu) ciężko nawet dostrzec sylwetki postaci. Można czepiać się, że nie jest super na każdym kroku. Fakt. Same modele postaci Księcia i jego towarzyszki Farah mogłyby zostać wykonane troszeczkę lepiej. Ale reszta gry zasługuje na największe uznanie.

Graficy UbiSoft Montreal dowiedli już swojego kunsztu w SPLINTER CELL i chociaż ta opinia może zdawać się ostro przesadzona – w PIASKACH CZASU przeszli samych siebie. Właściwie na każdym kroku można zachwycać się pięknem grafiki, zaś co jakiś czas ujrzysz cie-



TWÓRCA: JORDAN MECHNER

Nazwisko Jordana Mechnera jest jednym z pierwszych, jakie zapamiętałem. Wiem, co sobie myślisz, ale naprawdę – nie należy mi się dziwić. Nazwisko Mechnera zobaczyłem bowiem po raz pierwszy na monitorze jednego z komputerów na wystawie niegdysiejszej księgarni Uniwersum, gdy razem z innymi dzieciakami tłoczyłem się, aby obejrzeć tę najbardziej niesamowitą grę na świecie. Mowa oczywiście o PRINCE OF PERSIA, najbardziej znanym dziele Mechnera.

Jeśli kiedykolwiek ciekawiło cię, kim jest gość odpowiedzialny za jedną z najistotniejszych produkcji w historii elektronicznej rozgrywki, nie mogłeś trafić lepiej. O tym facecie piszemy po raz pierwszy po polsku i po raz pierwszy w CLICKU!. Świetna sprawa.

Pochodzący z Nowego Jorku Mechner skończył w 1985 roku studia na wydziale psychologii na Uniwersytecie Yale. W tym momencie miał już na swoim koncie wydany przez Broderbund Software debiut – zadziwiającą jak na tamte czasy grę akcji KARATEKA. Była to jedna z pierwszych produkcji (było nie było) zręcznościowych, w których tak istotną rolę odgrywały scenariusz oraz sylwetka głównego bohatera. Także warstwa techniczna programu zdobyła wówczas duże uznanie. Bardzo udany debiut, zwłaszcza że gra sprzedała się w 500 tys. egzemplarzy (sztuk pirackich nawet nie ma sensu liczyć).

Jego następnego projektu – wydanego w 1989 roku PRINCE OF PERSIA – nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Do czasu premiery ALONE IN THE DARK kilka lat później, to właśnie przez pryzmat tego programu oceniano komputerową animację. Gra zdobyła szereg prestiżowych nagród, z których warto wymienić Macworld Eddy, podwójny Tilt D'Or oraz miejsce w MacUser Hall Of Fame. Wiele lat później, w 1997 roku francuska telewizja Canal uznała PRINCE OF PERSIA za „grę dekady".

Mechner nie zajmował się wyłącznie grami. Ukończenie kursu filmowego na Uniwersytecie Nowego Jorku zaowocowało powstaniem etiudy pt. „Waiting For Dark". Nakręcony na Kubie obraz zdobył nawet kilka nagród – na festiwalach filmowych w takich miejscach jak Filadelfia, Bilbao, Bahi czy Havana. Zafascynowany społecznymi tematami Mechner wyreżyserował też „Chavez Ravine: A Los Angeles Story" – dokument opowiadający zniszczeniu latynoskiego osiedla, na miejscu którego stoi dziś stadion Dodger. Film zilustrowany muzyką Ry Coodera („Buean Vista Social Club") opatrzył komentarzem Cheec Marin.

Czas, kiedy powstawał jego pierwszy film, Mechner musiał dzielić między studiem filmowym a developerskim. W tym samym momencie tworzono bowiem sequel do PRINCE OF PERSIA – kolorowy jak dziecięca książeczka THE SHADOW AND THE FLAME. Zresztą przyznany przez prestiżowy magazyn Computer Gaming World tytuł „najlepszej gry roku 1994" mówi chyba sam za siebie.

W roku 1997 na arenę wydarzeń wjechał THE LAST EXPRESS – pierwsza gra Mechnera sygnowana przez jego własne studio developerskie, Smoking Car Productions. OSTATNI EKSPRESS powstawał cztery lata. Produkcja programu kosztowała blisko pięć milionów dolarów i zaangażowane w nią było około 60 aktorów i 40 animatorów różnych narodowości i wyznań. Ale było warto. Pomimo upływu lat, program wciąż trzyma się świetnie, robi wrażenie i stanowi niezrównane wyzwanie. Poza tym mowa tu o bodaj pierwszej grze zrealizowanej w technologii cell-shading – choć wątpliwe, aby ów termin już wówczas istniał. I znów – szereg nagród (w tym tytuł „najlepszej gry przygodowej roku" przyznany przez kilka magazynów) i całe mnóstwo sprzedanych egzemplarzy.

Wydany pod koniec lat 90. PRINCE OF PERSIA 3D to chyba największa klapa w karierze Jordana Mechnera. Gra była fajna i nawet niebrzydka, ale zdecydowanie brakowało jej klimatu, który uczynił dwie poprzednie odsłony serii wielkimi. Być może Mechner potrzebował czasu, aby podczas projektowania swoich gier przyzwyczaić się do uwzględniania trójwymiarowości świata... Na szczęście dziś, na początku roku 2004, możemy zaobserwować powrót do formy sprzed lat – THE SANDS OF TIME to zdecydowanie najlepsza odsłona serii. Ale to już zupełnie inna historia.



Za tymi oczami czai się mózg, w którym narodził się pomysł na PRINCE OF PERSIA. Czyżby piękny umysł or something?





szące oko szczegóły – np. to, jak piasek sypie się spod nóg bohatera albo jak ślizgają się jego mokre stopy po ścianie, kiedy próbuje na nią wbiec po przymusowej kąpieli. Przyznam szczerze, że trudno jest mi znaleźć w ogóle słowa, aby oddać to, co dzieje się na ekranie. Musi zatem wystarczyć stwierdzenie, że estetyka programu przypomina nieco ICO z PS2 – z tym, że jest znacznie, ale to znacznie ładniej. Innymi słowy, nowy PRINCE OF PERSIA jest pozycją obowiązkową dla wszystkich tych, którzy myśleli, że już żadna gra niczym ich nie zaskoczy.

Niesamowite wrażenie robi także animacja postaci – zdecydowanie najlepsza w swojej klasie. Książę jest zdecydowanie najlepiej wytrenowanym i najzgrabniejszym z bohaterów gier. Pozostając w jego skórze, będziesz w stanie wbiegać na ściany, odbijać się od filarów, a nawet huśtać się na różnego rodzaju drążkach i drabinkach. To oczywiście nie wszystko, jako że im dalej w las, tym większe wymagania będzie stawiać program. I tutaj mały przykład. W pewnym momencie musisz wskoczyć na wysoko zawieszony pomost. Aby móc się tam dostać, będziesz musiał wbiec na jeden z filarów, odbić się od niego, zrobić w powietrzu obrót i złapać się krawędzi pomostu. Trudne? Nic bardziej błędnego! Dzięki rewelacyjnemu systemowi sterowania, podobne akrobacje można czesać bez większego trudu – a zapewniam, że przytoczona sekwencja należy do jednej z bardziej standardowych. Podczas przygody – tak samo jak w poprzednich odsłonach gry – poza wykonywaniem wspomnianych akrobacji będziesz musiał unikać licznych pułapek, rozwiązywać pojawiające się zagadki logiczne (często pomaga w tym Farah) i pojedynkować się z zastępami piaskowych zombie.

Całkiem nieźle – choć nie najlepsze z całej gry – są walki. Książę nie musi ograniczać się do szarpaniny z jednym tylko typem, lecz – dzięki zmyślnemu systemowi kombosów – może np. machnięciem miecza zwalić z nóg jednego frajera, aby serią kopniaków powalić na ziemię kolejnego. Poza tym możesz łączyć ruchy akrobatyczne z tymi zaprojektowanymi do walki – np. spadając jakiemuś szczególnie

Prince of Persia: Piaski Czasu

5+

Zręcznościowo-platformowa

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD

cena 119.90

* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **UbiSoft / UbiSoft**
* www.princeofpersiagame.com

\+ Genialna grafika i animacja, doskonałe sterowanie

– Miejscami trochę zbyt łatwa, ubogi rozwój bohatera

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 6

Świetnie udźwiękowiona i rewelacyjnie wyglądająca **gra akcji, przy której nie sposób się nudzić!!!**

KRÓTKA LEKCJA HISTORII

1989 – PRINCE OF PERSIA

Prehistoria. Prosta, lecz przejrzysta grafika oraz rewelacyjna wprost animacja sprawiały, że nie sposób było oderwać się od komputera. Opowieść była bardzo prosta: zły Jaffar uwięził księżniczkę i gracz miał godzinę, aby ją uratować. Oczywiście przed obejrzeniem szczęśliwego zakończenia trzeba było przemierzyć najeżony pułapkami, zapadniami, ślepymi uliczkami i strażnikami labirynt. Podpowiem, że w PIASKACH CZASU istnieje możliwość odblokowania tej najbardziej klasycznej odsłony serii.

1993 – PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME

Wieki Średnie. Gra opierała się na identycznym pomyśle, lecz tym razem gracze mogli napawać się baśniową wręcz grafiką. Zatęchły labirynt ustąpił miejsca malowniczym krainom wyjętym żywcem z „Baśni Tysiąca i Jednej Nocy" – opuszczone świątynie, jaskinie rozbójników, pustynia, ociekające złotem pałace... Do tego różnorodność wyzwań i przeciwników do pokonania (pamiętam te przerażające, wrzeszczące głowy, które latały w tę i z powrotem). Po raz kolejny wszystkie elementy zagrały wprost idealnie. Świetna zabawa.

1999 – PRINCE OF PERSIA 3D

Czasy nowożytne. Mniej więcej od roku 1996 Jordan Mechner opracowywał wraz ze znajomymi plany wielkiej rewolucji. Znane już przygody Księcia miały zostać przeniesione w trzeci wymiar, który stawiałby przed graczem zupełnie nowe wyzwania – planowano zupełnie nową filozofię zagadek, zupełnie nowe pułapki i jeszcze bardziej krwiożerczych przeciwników. Dzielni developerzy stanęli jednak w obliczu smutnej rzeczywistości. Tak się bowiem pechowo stało, że skończyły się fundusze i PRINCE OF PERSIA 3D ukazał się dopiero w 1999 roku.

Niestety, z rewolucji nic nie wyszło. Gra okazała się być średnią konkurencją dla święcącego wówczas tiumfy TOMB RAIDERA, zaś grafika i animacja postaci nie zrobiły na nikim szczególnego wrażenia. Na odpowiednio godne przeniesienie przygód Księcia w trzeci wymiar trzeba było poczekać kolejne cztery lata. Po raz kolejny jednak, jest to już zupełnie inna historia...







wielkiemu wrogowi na kark bądź odbijając się od ściany, aby wykopać czyjąś głowę do przeciwległego skrzydła pałacu. O ile książęcy sejmtar będzie wykorzystywany zadecydowanie najczęściej, nie należy zapominać o Sztylecie Czasu. Z jego pomocą będziesz mógł wykonywać triki, przy których nawet takie motywy jak bullet-time z ENTER THE MATRIX czy MAX PAYNE 2 wypadają blado. Dzięki Sztyletowi Czasu będziesz w stanie zobaczyć przyszłość, a także spowalniać, zatrzymywać, przyspieszać na nawet... cofać czas!

Sądzę, że ostatnia właściwość Sztyletu jest zarazem najciekawsza – zresztą będziesz z niej często korzystać. Kiedy Książę zbierze ostre wciry od jakiegoś zombiszcza lub zostanie zlikwidowany przez jedną z licznych pułapek, ostatnim wysiłkiem będzie mógł spróbować cofnąć czas, aby wrócić do ostatniej, względnie bezpiecznej sytuacji. Nie muszę chyba mówić, jak bardzo ułatwia to życie. A że Sztylet do działania wymaga porcji piasku (?!), nie powinieneś znaleźć się nigdy w sytuacji bez wyjścia. Z drugiej strony, olbrzymie moce Sztyletu mogą spowodować, że PIASKI CZASU okażą się dla ciebie grą zbyt łatwą. Przeciwnicy atakują rzadko i ospale, dając ci czas na spokojne zaplanowanie akcji, zaś ewentualne zadane przez nich rany i tak możesz zneutralizować, korzystając ze zbawczych mocy Sztyletu. Powtarzam, czasem jest aż za łatwo. Średnio wprawny gracz będzie w stanie ukończyć PRINCE OF PERSIA w mniej więcej 10 godzin. To trochę krótko – chociaż mówimy tu dziesięciu godzinach nader efektownej zabawy.

Skoro już mowa o rzeczach, które mogą się nie spodobać, jest takich kilka – chociaż żaden z tych elementów nie jest skopany na tyle, że odechciewa się od niego gry. Otóż można czepiać się walki, która z czasem staje się nudna. Książę dysponuje szerokim garniturem ruchów i zachowań, lecz choćbyś przy każdym pojedynku próbował innych konfiguracji – w końcu scenariusze te zaczną się w jakimś tam stopniu powtarzać. A przecież można było zaimplementować jakieś nowe kombosy lub ciosy specjalne, do których Książę z czasem zyskiwałby dostęp. W połączeniu z mało wyśrubowanym poziomem trudności, brak rozwoju bohatera powoduje, że nawet nie zauważysz, kiedy niepostrzeżenie zbliżysz się do końcówki gry. Z drugiej strony, im dalej w las, tym większy staje się wskaźnik energii życiowej Księcia i tym skuteczniej korzystać możesz z mocy Sztyletu. Z czasem też Książę natknie się na potężny miecz, którego największą zaletą jest to, że jednym ciosem można powalić nawet największego twardziela. To jednak trochę za mało, aby móc powiedzieć, że PIASKI CZASU co krok zaskakują innowacjami. Więcej energii życiowej to trochę zbyt subtelny rozwój, zaś ów niezrównany miecz pojawia się w zasadzie na początku finału rozgrywki.

Nie chciałbym jednak, aby ten tekst zakończył się narzekaniami. W momencie kiedy zaczniesz czuć się znużony powtarzającymi się walkami, tak naprawdę będziesz już zbliżał się do końcówki przygody. Zresztą – nie jest wcale przesądzone, że owo znużenie w ogóle poczujesz. Tak się złożyło, że do tej pory zapomniałem zupełnie o warstwie dźwiękowej programu – a to w zasadzie kolejny element gry, który zasługuje na nominację do Oscara. W bigosie arabskiego techno mieszają się elementy rockowe, etniczne i te należące do najnowszych zdobyczy techniki. Tworzy to doprawdy porywającą mieszankę. Muzyka poniesie cię przez kolejne levele, stanowiąc inspirujące tło dla tych wszystkich zmagań, pojedynków i podniebnych akrobacji. A efekty dźwiękowe? Są właśnie takie, jakich spodziewałbyś się po świetnie opracowanej grze akcji – liny skrzypią, stal dźwięczy, zaś echo kroków przyjemnie odbija się od najeżonych pułapkami ścian. Na plus policzyć należy także pracę aktora podkładającego głos Księciu. Facet spisał się na medal.

Jaki zatem zapadnie werdykt? Jeśli wciąż nie jest to dla ciebie sprawą oczywistą – PRINCE OF PERSIA to małe dzieło sztuki i zarazem zdecydowanie najlepsza odsłona serii. Lara Croft, Solid Snake, Curtis Trent a nawet Sam Fisher – cała ta ekipa może sobie po prostu znaleźć jakąś dziurę i tam się schować. No dobra, może trochę przesadzam, a nawet mieszam, ale i tak musisz sprawdzić tę grę. PIASKI CZASU z całą pewnością zaliczyć należy do lektur obowiązkowych.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński









THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

Jeden, by się nie namęczyć;
Jeden, by zbić więcej kapuchy;
Jeden, by zrobić dobrą grę
i na rynku zarządzić

Fani Tolkiena nie mogą narzekać – już po raz drugi ze stajni EA wychodzi gra, której z pewnością nikt z producentów wstydzić się nie musi. POWRÓT KRÓLA jest co prawda zręcznościówką (wielu zapewne wolałoby RPG), lecz zręcznościówką na najwyższym poziomie, zarówno pod względem wykonania, jak i grywalności. Założeniami i mechaniką gry przypomina bardzo DWIE WIEŻE z zeszłego roku, i nic dziwnego – oba tytuły korzystają z tego samego silnika, teraz nieco ulepszonego na potrzeby najnowszej odsłony. Dodano między innymi tryb co-op, jeszcze bardziej dynamiczne tła i nowe postacie, którymi można grać (teraz do wyboru: Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Frodo i Sam).

Akcja gry rozpoczyna się jeszcze w czasie przygód ukazanych w drugiej części filmu – jako Gandalf Biały musisz pomóc przerwać oblężenie Helmowego Jaru. Podobnie jak w Dwóch Wieżach, tak i tu podczas pierwszego etapu przechodzisz krótki kurs obsługi gry (jak zadawać szybkie ciosy, potężne ciosy, jak stosować uniki i jak strzelać). Gra składa się z 13 poziomów – mogłoby się wydawać, że to mało, pamiętaj jednak, iż w zależności od tego, kim grasz, akcja toczy się tu nieco inaczej. Poza tym zawsze pozostaje poprawianie rekordów :-). Podobnie jak w poprzedniej grze EA, nic nie stoi na przeszkodzie, byś np. co etap zmieniał postać, którą grasz – zabawa została tak przygotowana, by nie stanowiło to problemu.

Tym, którzy nie grali w DWIE WIEŻE, przypomnę pokrótce, jak wygląda mechanika rozgrywki. Za każdego zabitego przeciwnika dostajesz punkty doświadczenia, tym więcej, im bardziej efektowny był cios, który go położył. Twoje wyczyny kwitowane są, podobnie jak w grach typu DEVIL MAY CRY, hasłami „fair", „good", „excellent" i „perfect". Interesujący jest fakt, że wynik „perfect" można uzyskać na wiele sposobów – np. szybko zabijając wielu orków, ale też zręcznie odbijając mieczem szereg strzał. Urozmaica to zabawę i zachęca do eksperymentowania. Za uzbierane punkty doświadczenia możesz kupować pomiędzy etapami nowe ciosy i nowe kombosy poszerzające wachlarz ruchów twojej postaci.

Postacie Aragorna, Legolasa i Gimliego pozostały w zasadzie bez zmian w stosunku do DWÓCH WIEŻ. Gandalf uzbrojony jest w laskę i miecz, może rzucać czary i trzeba przyznać, że jest całkiem żwawy jak na siwego dziadka :). Sam i Frodo są, jak łatwo się domyślić, nieco słabsi od pozostałych, ale przy odrobinie wprawy można sobie poradzić również i nimi. Pomocny jest tu bonus „invisibility" (niewidzialność), który na krótki czas pozwala ci odetchnąć.

Mocną stroną POWROTU KRÓLA są z pewnością zróżnicowane etapy (między innymi Helmowy Jar, Osgiliath i Pola Pelennoru), jak również fakt, że część z ich tzw. wystroju bywa interaktywna. Przykładowo, możesz podbiec do opuszczonej balisty i wygarnąć do pobliskich orków. Przede wszystkim jednak niesamowite wrażenie robi grafika programu – wszystko wygląda naprawdę prześlicznie, a ilość szczegółów jest wręcz niewiarygodna. Postarano się też, by wszelkie postacie i dekoracje wyglądały dokładnie tak jak w filmie Jacksona. Wszystko to ma niestety swoją cenę – aby w pełni nacieszyć się urokami POWROTU KRÓLA, musisz mieć naprawdę mocny sprzęt. Oprócz wersji PC, gra ukazała się także na PS2 oraz na GameCube. Na konsoli animacja z pewnością jest płynniejsza, jednak jeśli chodzi o jakość grafiki, blaszak nie ma sobie równych.

POWRÓT KRÓLA to niewątpliwie bardzo interesująca pozycja, obowiązkowa dla wielbicieli bijatyk TPP. Dodatkowego uroku dodaje jej wprowadzenie trybu dla dwóch graczy, choć trochę szkoda, że nie można grać przez Sieć (trzeba się kisić we dwóch przy jednym kompie). No i ta grafika, ta grafika...

▪▪▪ Piotr „Frogger" Moskal







Władca Pierścieni: Powrót króla — **5-**

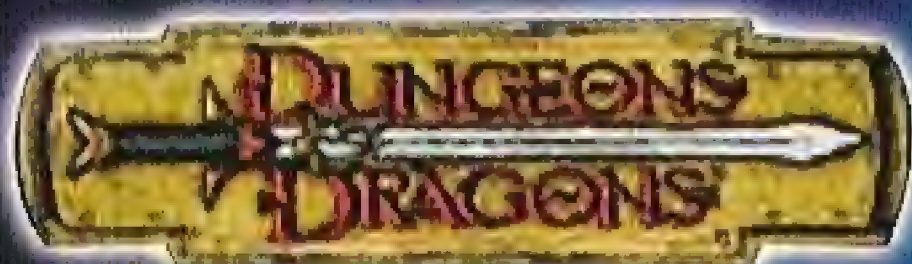
TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD — cena ok. 120zł
- **Gra na platformy:** PC, PS2, GCN
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA / EA Polska**
- www.eagames.com/official/lordoftherings/

+ Rewelacyjna oprawa, dynamiczna rozgrywka, zgodność z filmem
– Większość tych rzeczy widziałeś już w DWÓCH WIEŻACH

Grafika 6 | Dźwięk 4 | Frajda 5-

Przepiękna i naprawdę wciągająca gra, może nie jakoś specjalnie ambitna, lecz z pewnością bardzo dobra



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

Odkurz zbroję i przygotuj miecz! Świat znów stanął w obliczu zagłady!





Wytrawni użytkownicy systemu Dungeons & Dragons kojarzą zapewne słynną kampanię, na podstawie której powstała omawiana gra. Przygoda, stworzona wiele lat temu przez Gary'ego Gygaxa i Franka Metznera, doczekała się wreszcie swojej komputerowej adaptacji, dzięki czemu stała się dostępna dla znacznie szerszego grona potencjalnych poszukiwaczy skarbów i zabójców demonów.

Doskonale zdaję sobie sprawę, że nie każdy z czytających ten tekst zna na wylot system Dungeons & Dragons (oraz jego najnowszą edycję opatrzoną numerkiem 3.5). W końcu nie trzymasz w rękach gazety na temat RPG'ów. Zainteresowanych oryginalną kampanią „Temple Of Elemental Evil" odsyłam do ramki, zaś dla innych – zwłaszcza dla tych, którzy czym prędzej chcieliby dowiedzieć się czegoś na temat samej gry – przygotowałem krótkie streszczenie. Podobnie jak w przypadku „papierowego" oryginału, w TOEE razem z grupą podobnych sobie śmiałków staniesz naprzeciw armii zła i ciemności, która gromadzi się w tytułowej Świątyni. Aby powstrzymać złowieszcze knowania mrocznych kapłanów, stworzysz drużynę składającą się ze śmiałków, którzy pod twoimi rozkazami przejdą trudną drogę od całkowitych leszczy do pełnoprawnych bohaterów na dziesiątym poziomie. Zastosowanie w grze zasad 3.5 edycji systemu D&D umożliwi ci niemal nieograniczoną kontrolę nad twoją drużyną, zaś szczegółowość grafiki nie raz i nie dwa zrobi na tobie duże wrażenie. Przygotuj się na kilka czysto fabularnych przygód oraz wiele godzin walk, pojedynków, bitew, zasadzek i potyczek. Nie da się bowiem ukryć, że TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL stworzony został przede wszystkim z myślą o tych, którzy oddaliby dusze za takie gry jak DUNGEON SIEGE, serię ICEWIND DALE czy chociażby NEVERWINTER NIGHTS.

Informacja, że program sygnowała Troika, jest w tym przypadku nieco myląca. Rzeczona gra nie ma zbyt wiele wspólnego z ARCANUM (liczącym te legendarne 5 MB tekstu!). To po prostu pięknie podany RPG bitewny, w którym fabuła, dialogi oraz – że tak powiem – wymiar socjalny stanowią jedynie dodatki do dania głównego. I wątpię, aby znalazł się tutaj ponad 1 MB tekstu. Ale zatrzymajmy się na chwilę, gdyż możesz odnieść wrażenie, że deprecjonuję w tym momencie TOEE. Nic bardziej błędnego. To nader przytomnie zaprojektowany program, który ze swojej roli wywiązuje się nadzwyczaj dobrze. Bardzo szybko jednak zobaczysz, że potężny miecz +1 oraz pakiet ofensywnych zaklęć są tutaj elementami najistotniejszymi.

Jak już zostało powiedziane, na wojnę z siłami Świątyni Zła wyruszyć może kilkuosobowa (maks. 5 osób) grupa awanturników. Każdego bohatera możesz stworzyć od podstaw, ustalając takie jego atrybuty jak rasa, płeć, wyznanie, cechy, umiejętności specjalne i bojowe, a nawet... wzrost czy kolor włosów lub ich uczesanie! Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że występujące w grze postaci mierzą może po dwa centymetry każda. Jeśli zaś będziesz chciał od razu uderzyć do boju, możesz skompletować drużynę z już stworzonych postaci – mam jednak wrażenie, że w tym przypadku omija cię bardzo istotny element całej przygody. Do twojego oddziału będziesz mógł dokooptować jeszcze najwyżej trzech bohaterów niezależnych. Jedni są mniej, a inni bardziej przydatni – to jednak uzależnione jest tak naprawdę od charakteru ekipy i twojego stylu gry. Ciekawy szczegół stanowi fakt, że bohaterowie należący do jednej drużyny muszą mieć

The Temple of Element Evil — **5**

RPG / akcja / symulator

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1.1 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Trojka Games / Atari / CDP**
- www.greyhawkgame.com

+ Bogaty świat, ładna muzyka, różnorodność przeciwników

– Mało intuicyjny interfejs, nieczytelna mapa, program potrafi się zacinać

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5-

TOEE to długa i wciągająca gra, lecz docenią ją raczej doświadczeni pecetowcy. Dla nowicjuszy może być ciut za trudna



podobne podejście do życia. Jest to w sumie logiczne – no bo niby dlaczego zły jak George Bush nekromanta miałby kręcić się razem z ekipą bardów na drodze ku sławie?

Kwestia usposobienia bohaterów jest zresztą w TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL dość istotna. W zależności od tego, jaki charakter ma twoja drużyna, nieco inny jest początek gry (że o wpływie na zakończenie nawet nie wspomnę). I chociaż szybko okazuje się, że wszystkie drogi i tak prowadzą do Hommlet – największego miasteczka w okolicy – to pomysł ten i tak zasługuje na uznanie.

Nie ulega wątpliwości, że TOEE jest bardzo efektowną grą. Połączenie prerenderowanych teł z trójwymiarowymi modelami bohaterów i potworów wypadło elegancko i w zasadzie nie ma zbyt wielu rzeczy, których można się czepiać. Tak naprawdę to brakowało mi dwóch elementów – ściany i obiekty powinny stawać się półprzezroczyste, gdy znajduje się za nimi któryś z twoich podopiecznych. Ponieważ tak się nie dzieje, czasem trudne (jeśli nie niemożliwe) jest np. ograbienie ciała wroga, który akurat sczezł był za ścianą. Drugą kwestię stanowi auto-mapa, będąca w zasadzie miniaturką lokacji. Jest ona dość nieczytelna i nawet dodanie własnych notatek do lokacji nie ułatwia orientacji np. w miasteczku Hommlet. Poza tym jest naprawdę super. Lokacje wykonane są z niezmierną dbałością o szczegóły, zaś modele prezentują się bardzo sympatycznie. TOEE wygląda zdecydowanie lepiej od debiutanckiej gry Troiki. To że niektóre mapy mają iście gigantyczne rozmiary, nie powinno nikogo dziwić – w końcu Świątynia Zła to gigantyczne miejsce, z setkami kilometrów korytarzy i hektarami sal oraz pomieszczeń. Podczas pobytu we Flaeness przyjdzie ci odwiedzić klasyczną, średniowieczną wioskę i osadę piratów, zwiedzisz okoliczne lasy i trzęsawiska, będziesz plądrował ruiny zapomnianych twierdz, pokonasz giganta na polu lokalnej bitwy i będziesz miał przynajmniej kilka okazji, aby pomyśleć o kunszcie architektów, którzy zaprojektowali Świątynię. Gdziekolwiek się udasz, natkniesz się na przynajmniej kilku przeciwników. Gigantyczne raki, zombie, ghule, bandyci, giganci, dzikie zwierzęta, przerośnięte pająki, wariacje na temat klasycznych beholderów, wilkołaki, gobliny, orki, trolle – nie ma co, Flaeness to bardzo niebezpieczne miejsce. Odnoszę wrażenie, że jest wręcz trochę niesprawiedliwie. Zanim twoi bohaterowie znajdą się na mniej więcej czwartym poziomie, będziesz musiał robić co w twojej mocy, aby trzymać ich poza zasięgiem broni przeciwników. I tak jednak – przynajmniej na początku – ginąć będziesz bardzo często, toteż warto od razu nauczyć się rozmieszczenia klawiszy szybkiego zapisu i takiegoż odczytu. Lokalna świątynia liczy sobie astronomiczne sumy za akt wskrzeszenia.

Wróćmy jeszcze na chwilę do przeciwników. Generalnie dzielą się oni na dwa rodzaje – tych, których zdołasz pokonać i tych, którzy rozniosą cię w drobny mak. Niestety, przynajmniej na początku gry właściwie każdy wróg należeć będzie do tej drugiej kategorii. Modele wrażych potworów to klasa sama w sobie, zwłaszcza trolle. Niektóre z bestii są naprawdę straszne, zaś prawie wszystkie – zabójcze. Wiele monstrów może także poszczycić się mnogością zachowań. Na przykład gigantyczne ropuchy potrafią łapać „na język" i połykać twoich nieustraszonych śmiałków. To szczegół, ale bardzo cieszy, zwłaszcza że złapana postać może próbować wyswobodzić się z trzewi płaza. Tym co jednak absolutnie powala na ziemię, są efekty specjalne. Zwłaszcza w późniejszych etapach, kiedy twoi podopieczni staną się już potężnymi kozakami, a na twojej drodze pojawiać się będą w zasadzie same demony, na ekranie obejrzysz najdziksze orgie barw i kształtów. Chociaż gra została ukazana w izometrycznym rzucie, muszę przyznać, że nie widziałem nigdzie lepiej zrealizowanych zaklęć aniżeli w TOEE. Jestem pewien, że potrafisz docenić ciężką pracę grafików z firmy Troika. Nieźle wypada też muzyka – sympatycznie ambientowa przez większość czasu, zmienia się podczas starć z siłami najgorszego zła.

Co najważniejsze jednak – w TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL gra się bardzo przyjemnie. Nowicjusze pewnie będą narzekać na interfejs użytkownika (jako że występuje tutaj bardziej skomplikowana wersja „okrągłego" systemu wykorzystywanego w NEVERWINTER NIGHTS), lecz wytrawni gracze – a miłośnicy Dungeons & Dragons zwłaszcza – powinni być w pełni usatysfakcjonowani. Oczywiście, mówię tu o fanach stylu hack&slash, gdyż ci poszukujący wielowymiarowej, skomplikowanej fabuły mogą poczuć się trochę zawiedzeni. Wprawdzie w oryginalnej, dostępnej na świecie od przeszło dwóch miesięcy wersji pojawiło się kilka błędów, ale wydany niedawno patch naprawia te najbardziej uciążliwe. Mam nadzieję, że wersja, którą zamierza sprzedawać CD Projekt, będzie już pozbawiona tych niedoróbek.

Najnowsza produkcja ze stajni Troika Games stworzona została z myślą o pojedynczym graczu. Zatem – żadnego wspólnego zwiedzania Świątyni! Nie znaczy to jednak, że TOEE szybko ci się znudzi i powędruje na półkę. Zmiany w fabule zależne od ustalonego usposobienia drużyny powodują, że zechcesz do tej gry wrócić, aby wypróbować inną konfigurację. Poza tym zabijanie potworów to bardzo przyjemne zajęcie. Zwłaszcza w długie, zimowe wieczory.

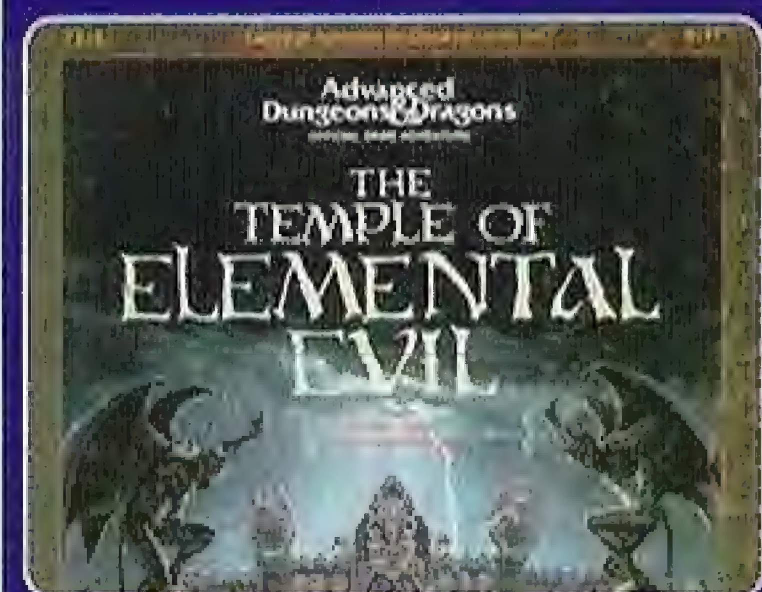
▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński





DROBNE RÓŻNICE

Chociaż wielu graczy pierwszy raz słyszy o Greyhawku, był on pierwszą komercyjną kampanią wydaną przez TSR. Podstawowy świat gry był znacznie uboższy od tego, który stworzony został przez grafików z Troika Games – widać to zwłaszcza w przypadku bardzo rozbudowanej (w stosunku do dawnego projektu Gygaxa) wioski Hommlet i subquestów, których w oryginale po prostu nie było.
Jak zatem widać, w TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL znalazła się w zasadzie najciekawsza i najbardziej rozbudowana wizja świata Flaeness – uwzględniająca najnowsze zasady, oferująca szereg zadań pobocznych i (czego w oryginale niespecjalnie można było uświadczyć) możliwość interakcji z NPC'ami. Poza tym, odpada konieczność zapisywania na kartkach zmian tych wszystkich statystyk.



Papierowy „Temple Of Elemental Evil" autorstwa Gary'ego Gygaxa i Franka Metznera.



WARHAMMER 40,000

FIRE WARRIOR™

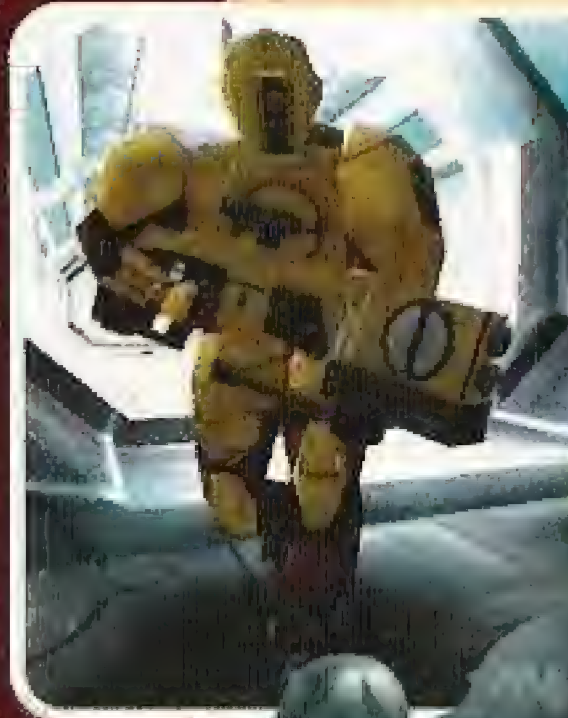
Gdyby Porażka miała drugie imię, brzmiałoby ono FIRE WARRIOR











W czterdziestym tysiącleciu ludzkość zna tylko wojnę. Od dziesięciu tysięcy lat trwa nieustanna walka na powierzchni planet, pod ich powierzchnią, na orbicie i w otwartym Kosmosie. Przeciwników jest bez liku, jednak najważniejsi z nich to: Chaos, Eldarowie, Tyranidzi i Orkowie. Ludzkie Imperium oblegane jest ze wszystkich stron (w tym również od wewnątr) przez armię zdrajców i zaprzańców. Tak w skrócie przedstawia się uniwersum Warhammera 40.000 – wspaniałej gry figurkowej firmy Games Workshop. Wydawać by się mogło, że to wręcz idealny materiał na grę i faktycznie, wydany kilka lat temu CHAOS GATE był rewelacyjną strategią w stylu UFO. Tym razem jednak jakiś orzeł wpadł na pomysł, by z rozbudowanej gry strategicznej zrobić... strzelaninę FPP. A skoro już udziwniać, to czemu zatrzymywać się na samym początku. Zamiast skoncentrować się na którejś z wymienionych przeze mnie stron konfliktu (ponieważ są one klimatyczne, zilustrowane setkami figurek, modeli i szkiców), spece z brytyjskiej firmy Kuju Entertainment postanowili, iż ich bohaterem będzie... wojownik imieniem Kais z ludu Tau, który... walczyć ma z Imperium. No i masz babo placek. Skoro wojownika Kaisa i jego ziomków wymyślono, trzeba było ich zaprojektować. A że robili to ludzie z Kuju, a nie specjaliści z GW, wygląda z grubsza jak Strażak Sam uzbrojony w paczkę herbatników Leibnitz z przyczepionym czytnikiem kodów kreskowych. Gdzie, ach gdzie podziała się cała gloria Space Marines – lśniące zbroje, miotacze, wyrzutnie, pojazdy... No bo na pewno nie schowała się po drugiej stronie lufy – twoi przeciwnicy wyglądają przeważnie równie obleśnie jak twoi sprzymierzeńcy. Nie grzeszą niestety też rozumem, w zasadzie jedynym posunięciem taktycznym, jakie znają, jest szarża do przodu.

Ale wróćmy do fabuły. Na początku gry wita cię krótkie intro, z którego niczego istotnego się nie dowiesz, jako że stanowi ono tylko rys ogólny, taki jaki przedstawiłem na początku tego tekstu. Następnie słyszysz krótką odprawę, z której wynika, iż za chwilę będą do ciebie strzelać i... znajdujesz się na jakiejś planecie, koło jakiejś bazy, a jacyś dziwni kolesie w kanciastych mundurkach prują do ciebie z karabinów. No więc prujesz i ty. Trupy, korytarze, korytarze, trupy, a pomiędzy tym wszystkim, tu i ówdzie, klucze (od przejść prowadzących do kolejnych korytarzy) w (eureka) trzech kolorach. I tak przez 21 poziomów.

Wszystko to może jeszcze byłoby jakoś do zniesienia, gdyby FIRE WARRIOR powalał jakością wykonania, jak kiedyś pierwszy UNREAL. Ale niestety i na tym polu spece z Kuju dali ognia (sztucznego). Gra wygląda, jakby zrobiono ją 4 lata temu. Chodzi w niskiej rozdzielczości, ma rozmyte i paskudne tekstury, wszystkie zaś etapy utrzymane są w tonacjach szarawo-burawych bądź ewentualnie pomarańczowo-brązowych. Nie lepiej ma się również kwestia dźwięków – rzeczona giwera w formie paczki Leibnitzów wydaje odgłos jak mający czkawkę gruźlik, czego zresztą można się spodziewać po czymś, co strzela białymi kuleczkami... Frustrujące jest także to, iż na wielu etapach strasznie rzuca się w oczy (czy raczej w uszy) zapętlenie niektórych efektów, jak np. odgłosów bitwy toczącej się gdzieś trochę dalej. Po kilkunastu minutach zaczyna ci chlupać w mózgu od tych samych i w kółko tych samych sampli.

No i na koniec jeszcze jeden malutki gwoździk do trumny – ponieważ gra jest w zasadzie konwersją z konsoli PS2, ma bardzo charakterystyczną dla takich produkcji wadę: nie można nagrywać gry w dowolnym momencie. Są natomiast (hurra!) savepointy, które, żeby nie było zbyt fajnie, są niewidoczne (hurra!). I tak to, dziatki moje, wygląda. Nie będę sobie strzępił języka, zapamiętajcie jednak, że jest to najsłabsza gra, jaka powstała w oparciu o system Warhammer i że należy się od niej trzymać z daleka. A najlepiej od razu zacząć grać w oryginalnego Warhammera 40k, tego figurkowego. Żegnam was bojowym okrzykiem Tau: Kuju, kujuju.

▪▪▪ Piotr „Frogger" Moskal

Warhammer 40.000: Fire... **3-**

FPP

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD — cena 59.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Kuju Entertainment / CD Projekt**
* www.firewarrior.com

\+ Eeerm, hmmm, no-oo, fajna nazwa?

– Obleśne wykonanie, brak ciekawych pomysłów

Grafika 3+ | Dźwięk 3 | Frajda 3

Nie dla fanów Warhammera 40k i nie dla speców od FPP. Więc dla kogo u licha???

Mega City One, rok 2122. Policja przeszła do historii wiele dekad temu. Super?!

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH

Liczba popełnianych przestępstw osiągnęła tak wysoki poziom, że tradycyjny wymiar sprawiedliwości, nie radząc sobie w nowej rzeczywistości, również poszedł w odstawkę. Zła wiadomość dla klubów kibica i nie tylko – resztek porządku strzegą genetycznie zmodyfikowani Sędziowie. Szkoleni od dziecka, by pełnić swoje obowiązki, bezwzględnie egzekwują Prawo.

Każdy z Sędziów może jednocześnie pełnić rolę oskarżyciela i obrońcy, tak aby wyrok mógł być wydany w momencie ujęcia sprawcy, tuż po dokonaniu przez niego przestępstwa. Uważaj więc człowieku, gdzie ćmisz i rzucasz kipy, bo palenie jest zabronione. Kara: 4 miesiące za kratami.

Nazywasz się Dredd. Joe Dredd. I należysz do najbardziej znanych i respektowanych osób w tej ciasnej 400-milionowej metropolii. Między innymi właśnie dlatego nawet najbliżsi współpracownicy zwracają się do ciebie – Judge Dredd. Już dawno temu przyzwyczaiłeś się do faktu, że nie masz w ogóle przyjaciół. Masz za to całą armię wrogów różnej maści, których z mocy prawa powinieneś jak najszybciej zapuszkować. Niestety, w twoim mieście, jak w najgorszym koszmarze, wciąż pojawiają się kolejne plagi, spędzające sen z powiek uczciwym obywatelom. Skąd przybyły? Dlaczego nie chcą raz na zawsze odejść? Nadeszła chwila, by chwycić tradycyjną broń każdego Sędziego – unikalnego Prawodawcę (Lawgiver). Teraz wystarczy już tylko wyjść na ulicę, gorliwie głosząc reguły Prawa.

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH jest dystrybuowany w Polsce przez firmę Cenega tylko w angielskiej wersji językowej. Nie pytajcie, dlaczego. Nie znam odpowiedzi. Na pocieszenie mogę dodać, że angielskie menu zostało przygotowane dostatecznie przejrzyście, więc problemów z jego obsługą być nie powinno.



Mocną stroną gry jest oryginalny dubbing z rewelacyjnie podłożonym głosem głównego bohatera. Szczególnie fragmenty podczas aresztowań utwierdzają w przekonaniu, że zawód Sędziego to jedyna słuszna praca w tym zapomnianym przez Piekło miejscu (– Dożywocie w celi prawomocnie. Wyrzucimy klucz – Sędzia Dredd tuż po zakuciu w kajdanki stawiającego opór przestępcę).

Udźwiękowienie uzupełnia wyśmienicie pasująca do tego post-apokaliptycznego świata mieszanka metalowej muzyki. Polecam zwłaszcza rozdział 10 w krypcie mauzoleum, z dużą ilością ostro tnących gitar. Zapewne każdy, kto oglądał „Obcego", pamięta nerwowe chwile, gdy Marines kończyła się amunicja, a osaczało ich właśnie stadko potwornie szybkich Obcych. Takie skojarzenia nie są przypadkowe, ponieważ JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH to kolejna robota starego wyjadacza, jakim jest niewątpliwie firma Rebellion. Ma ona już na swoim koncie ALIENS VS. PREDATOR. Tyle że tutaj rolę Obcych przejmują pojawiające się zewsząd wampiry.

Sceneria mogłaby być równie silnym punktem gry co dźwięk, gdyby nie fakt, że żartobliwa komiksowa aranżacja i animacje ociężałych postaci kłócą się z panującą mroczną atmosferą. Psuje to w dużej mierze klimat gry. Podobne wrażenie sprawiają zbyt ascetyczne wnętrza, które pomimo zapierających dech w klacie przepastnych przestrzeni (np. plac przed mauzoleum), niszczą przyjemność płynącą z rozgrywki. Za to płynność poruszania się Sędzią nie zmienia się nawet wtedy, gdy w okolicy przebywa na raz większa ilość ruchomych jednostek.



Innym potknięciem twórców DREDD VS. DEATH jest niewątpliwie bezmyślna SI. Jedynymi potworami, z ukatrupieniem których miałem drobne problemy, były superszybkie, wykonujące dużo energicznych zwodów wampiry (szczególnie groźne w większych grupach).

Do plusów produkcji Rebellion należy na pewno szeroko rozbudowana opcja multiplayer. Gracze należący do klanów mogą pójść na całość i kończyć kampanię w Co-opie, bawić się samemu w wersję Arcade (tłumienie zamieszek, aresztowania, bunt robotów itd.) czy po prostu niszczyć wrogów w trybach tradycyjnych (Deathmatch, Eskorta).

Jako ciekawostkę dodam, iż po ukończeniu każdego poziomu w wersji Story (odpowiednik gry dla jednego gracza) odkrywany jest nowy zestaw cheatów, postaci oraz poziomów, które można spotkać bądź wykorzystać w grze w wersji Arcade i Battle. Można więc do znudzenia najpierw odkrywać ukryte bonusy, a następnie się nimi bawić.

JUDGE DREDD, pomimo przesuwania terminu wydania, to niestety gra niedopracowana. Mając wyśmienity i bogaty materiał, zawalono tak fundamentalne kwestie, jak wygląd postaci czy ciekawa fabuła. Znacznie cierpi przez to specyficzna atmosfera, której niestety nie ratują sama tylko muzyka oraz rozbudowane opcje trybu dla wielu graczy. Może dwójka, jeśli się w ogóle ukaże, będzie lepsza.

Paweł „CyberFish" Karaszewski





Judge Dredd Dredd vs... **4+**

FPP Shooter

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

cena 139.90

- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Vivendi Universal / Cenega Poland**
- www.dreddvsdeath.com

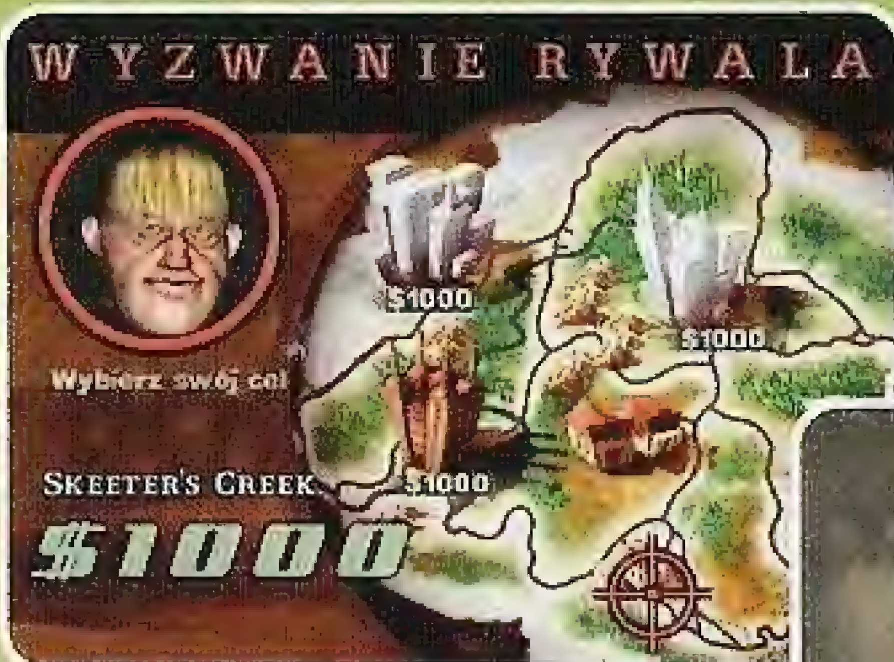
+ Wciągająca muzyka i dźwięk, rozbudowany tryb multiplayer

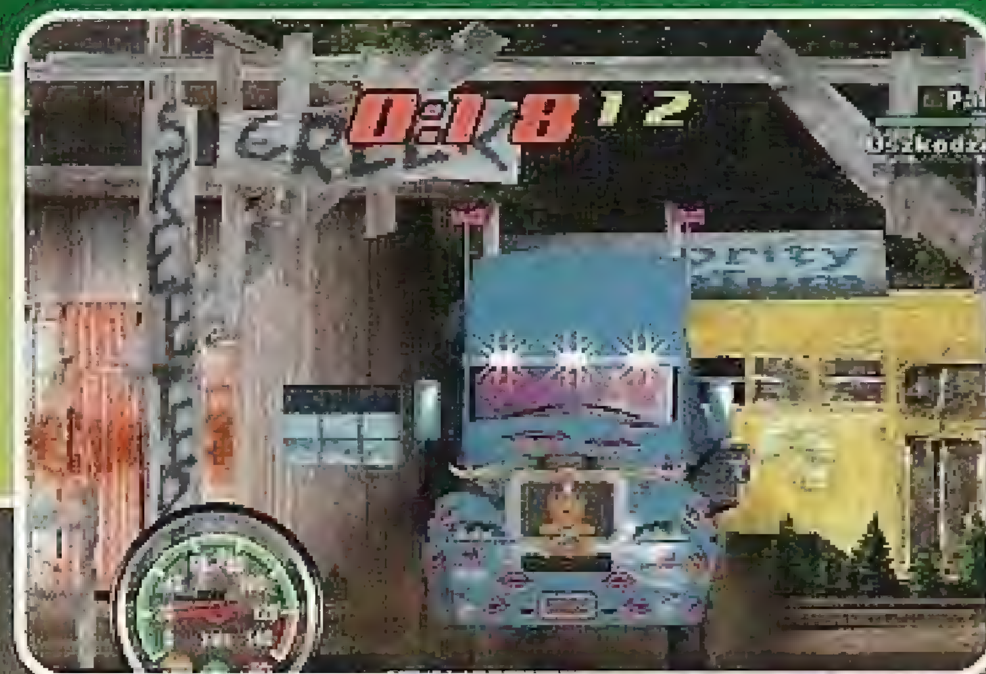
– Przeciętna grafika psująca klimat rozgrywki, denna SI, krótki scenariusz

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	4

A miało być tak pięknie, jak w filmie... Niestety, górę ponownie wzięła fekalioplastyka!

Wersja na konsolę PS 2 naprawdę wymiatała. Teraz najpierw jest zabawnie, ale potem robi się jakoś tak... nuuuudno







BIG MUTHA TRUCKERS®

Na pierwszy rzut oka BIG MUTHA TRUCKERS to kolejna produkcja z cyklu symulacji samochodowych. Niby coś nowego, albowiem można poszaleć osiemnastokołowymi ciągnikami w okolicy, gdzie pogoda zdecydowanie dopisuje. Nie należy się temu dziwić, gdyż czekająca cię podróż stylizowana jest na sielską przejażdżkę z fajerwerkami przez jeden ze słonecznych stanów naszego wielkiego amerykańskiego brata. Na oficjalnej stronie gry trwa dyskusja, czy jest to Teksas czy Karolina Południowa.

Są więc fantazyjne kapelusze z szerokim rondem i ponoć modne w pewnych kręgach buty-kowbojki. A na deser obsadzona w jednej z głównych ról blond-piękność, zbyt mocno okryta jak na gorącą atmosferę panującą w hrabstwie Hick (ang. wieśniak) State. Tym sposobem mam przyjemność przedstawić ci Bobbie-Sue, jeden z najważniejszych atutów BIG MUTHA TRUCKERS.

Bawiąc się na wielopasmowych autostradach masz za zadanie w ciągu 60 dni udowodnić Wielkiej Mamuśce, iż jesteś jedyną/jedynym z czwórki rodzeństwa godnym przejęcia rodzinnego interesu – czyli podupadającej firmy przewozowej. Ścigany przez lokalną policję oraz anonimowe gangi biker'sów wyposażonych w popularne w tych regionach kraju dwururki, będziesz podróżował między pięcioma miastami i zawierał lukratywne umowy kupna-sprzedaży. Mamuśka, w swojej salomonowej mądrości, za kryterium wyboru zwycięzcy przyjęła grubość portfela ukochanych dzieci po 60 dniach zabawy. Pozostaje już tylko dodać, że oprócz zgrabnej błękitnookiej Bobbie-Sue, możesz jeszcze zagrać rolę jednego z jej braci.

Najstarszy z pozostałej trójki – Earl – to typ leniwego jełopa przy kości, miłośnik piwa i tłustych smażonych na smalcu potraw. Drugi w kolejności jest Rawkus – wygadany przystojniak z reputacją skutecznego biznesmena w białym teksańskim kapeluszu, ostro kontrastującym z jego afroamerykańskim pochodzeniem (Mamuśka miała różne słabości obok przynależności do Ku-Klux-Klanu). Ostatni z braci – Cletus – to przypadek gościa stojącego na końcu kolejki po rozum. Przywódcą raczej nie zostanie. Szczęśliwie braki intelektualne nadrabia górą entuzjazmu. Gotowy do drogi?

Obok dosyć śmiesznego klimatu (chwała scenarzystom) znajdziesz tu niewiele godnych uwagi elementów. Z tych ciekawszych szczególnie polecam wsłuchanie się w niektóre rozmowy z postaciami, z którymi zawierać będziesz interesy. Niektóre są na tyle zabawne i ciekawe, że warto wrzucić je na odtwarzacz MP3 i posłuchać poza konkursem na najlepszego syna/córkę. Niestety trzeba popisać się znajomością języka angielskiego, gdyż krzykliwie reklamowana na pudełku polska lokalizacja dotyczy tylko i wyłącznie menu. Cała reszta jest po angielsku, ale za to z charakterystycznym południowym akcentem.

Również jedną z bardziej przykuwających uwagę opcji jest zapożyczony z GTA pomysł stacji radiowych. Najfajniejsza to talk-show (oczywiście angielski) gdzie prowadzone audycje są momentami całkiem komiczne i często kończą się zaskakującą puentą. Poza tym są jeszcze cztery stacje: rockowa, new age, technopodobna oraz obowiązkowo – country.

Ostatnią z zalet BIG MUTHA TRUCKERS (może poza czytelnym i przejrzystym interfejsem, składającym się z ok. 10 klawiszy) jest dobrze opracowany system sterowania twoim kilkunastotonowym molochem. Małe to zaskoczenie, ponieważ firma Eutechnyx słynie z tytułów samochodowych (LE MANS 24 HOURS na PC czy TOTAL DRIVIN jeszcze z czasów PS1) i specjalizuje się w systemach symulujących odwzorowanie zachowania rzeczywistych pojazdów w świecie wirtualnym.

Cała reszta, czyli średniej jakości grafika, nieistniejący tryb dla wielu graczy czy nudny scenariusz powodują, że gra przestaje być ciekawa już po 30 minutach zabawy. Gdyby nie inteligentne żarty z przywar mieszkańców pewnego południowego stanu, nikomu bym tej gry nie polecił. A tak warto spróbować. Choćby przez 30 minut.

***Paweł „CyberFish" Karaszewski

Big Mutha Trucker — **4**

Handlowo-wyścigowa

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 96 MB RAM, 750 MB HDD
* cena 79.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2, XBOX, NGC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Eutechnyx / Cenega Poland**
* www.bigmuthatruckers.com

\+ Niepowtarzalny, południowo-amerykański klimat, humor, niska cena

– Przeciętna grafika, słabiutki scenariusz

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 4-

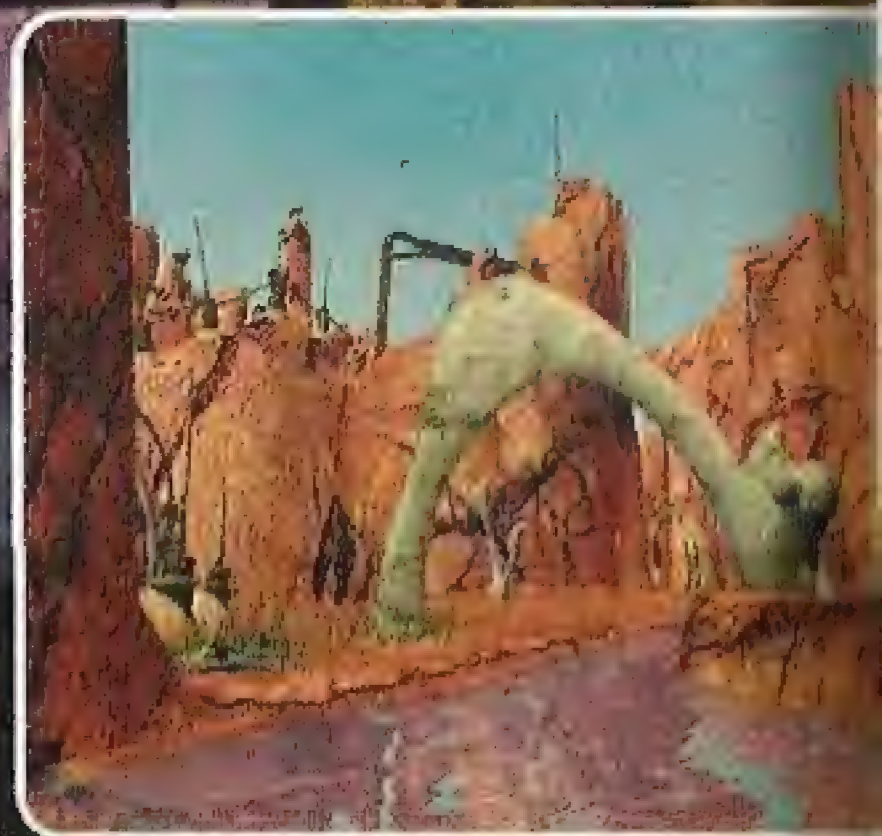
Zawsze marzyłeś o jeździe ciężarówką? Teraz możesz już wybrać bohatera i ruszyć w usłaną dolarami trasę...



URU
AGES BEYOND MYST



Cywilizacja Dini skrywa wiele tajemnic... Rozpoczyna się czwarta część poszukiwań



Dziesięć lat temu był MYST. I pokochały go tysiące graczy na całym świecie. Wspaniała historia, idąca w parze z niesamowitą jak na owe czasy grafiką, przyciągnęła do monitorów wszystkich miłośników przygodówek spragnionych nowych wrażeń. Potem były RIVEN i EXILLE, teraz nadszedł czas na część czwartą – URU.

Podróż zaczyna się w Teksasie, na prerii, gdzie odkryto pozostałości prastarej cywilizacji Dini. 10 tysięcy lat temu zbudowała ona wspaniałe, podziemne królestwo. Dzięki tajemniczej zdolności – Sztuce Pisania – Dini mogli przenosić się do równoległych światów, zwanych Wiekami. Jako badacz tej prastarej nacji będziesz przemierzał kolejne Wieki, zgłębiając obcą kulturę i historię. Opowieść rozwija się powoli, ze znalezionych listów, druków czy manuskryptów wyłaniają się nowe dane na temat cywilizacji Dini. W grze niemal nie uświadczysz żywej duszy, co skutkuje poczuciem osamotnienia. Nikt nie wskaże ci drogi, jedynie w Teksasie możesz liczyć na wskazówki gościa wylegującego się przed przyczepą kempingową. Mimo że świat Dini jest całkowicie obcy, drzemiące w nim tajemnice działają niczym magnes. Tym bardziej, że w grze nie możesz zginąć. Nawet jeśli runiesz z dużej wysokości i tak ponownie uda ci się wspiąć na szczyt. Dzięki temu ten dziwny świat odkrywasz z pewnym poczuciem bezpieczeństwa. Jak już się pewnie domyślasz, atmosfera to jeden z głównych atutów URU. Podobnie zresztą było w przypadku poprzednich części MYSTA.

Interfejs prawie nie istnieje. Po stworzeniu własnego bohatera (kolor skóry, wdzianko, wzrost, masa itd.), tabelek, ikonek, kursorów już praktycznie nie uświadczysz. Nie ma nawet kieszeni na przedmioty – questy zostały tak skonstruowane, że do ich rozwiązania żadne dodatkowe fanty nie są potrzebne (z kilkoma wyjątkami). Dominują zagadki oparte na mniej lub bardziej zakręconych schematach, symbolach, mechanizmach itd. Są całkiem wymagające, a poziom trudności rośnie szybko – nowicjusze mogą się wręcz zrazić! Naturalnie nie można zarzucić im braku logiki, niemniej rozwiązywanie kolejnych szarad to nierzadko błądzenie po omacku. Do gry trzeba podejść spokojnie, cieszyć się każdym rozwiązanym problemem, chłonąć niezwykłą atmosferę zapomnianych Wieków i bez pośpiechu smakować historię Dini. Przy takim podejściu gra potrafi sprawić wiele radości. A rozwiązanie zagadki czasem nasuwa się samo, po którymś tam z rzędu obejściu lokacji.

Po raz pierwszy w historii serii masz do czynienia z trójwymiarową oprawą graficzną i całkowitą swobodą ruchu. Swojego odkrywcę możesz kontrolować z widoku TPP bądź oglądać świat jego oczami. Sterowanie wykorzystuje wiele rozwiązań znanych z gier akcji, choć nie da się ukryć, że nie jest tak dynamiczne i naturalne. Za to wspaniałe wrażenie wywiera grafika. Widoki, które jeszcze kilka lat temu były prerenderowane, teraz są realizowane w czasie rzeczywistym. I wyglądają naprawdę fenomenalnie! Otwarte lokacje są niesamowicie plastyczne, zaprojektowane z olbrzymią dawką fantazji – często na myśl przychodzą dzieła Salvadora Dali i innych mistrzów surrealizmu. Palce lizać! I choć gdzieniegdzie brakuje detali lub tekstury są nieco słabe, to URU wygląda po prostu ślicznie! W parze z oprawą wizualną idzie dźwięk – odgłosy przyrody, szmer wiatru, plusk strumienia czy terkot pracujących mechanizmów naprawdę zachwycają.

Warto wspomnieć również o Uru Live, czyli sieciowym trybie gry. Tak, w URU można grać również przez internet! Dostępne są wtedy dodatkowe Wieki, które można przemierzać wspólnie z innymi graczami, pomagając sobie nawzajem w rozwiązywaniu puzzli. Niestety, system nie działa jeszcze na pełnych obrotach, a kiedy w końcu ruszy – za zabawę trzeba będzie płacić.

W chwili, gdy to czytasz, prace nad lokalizacją powinny być już zakończone, a gra leżeć na sklepowych półkach. To słuszne rozwiązanie – do zabawy z wersją oryginalną trzeba władać językiem Szekspira w stopniu przynajmniej średnio-zaawansowanym.

Warto dać szansę nowemu MYSTOWI. Nie jest to gra dla wszystkich, nie każdy odnajdzie się w roli odkrywcy i badacza pradawnej cywilizacji. Po miesiącach krwawych strzelanin, hardcore'owych wyścigów i dynamicznych strategii zatopienie się w spokojną, pozornie monotonną i wymagającą zabawę może wydać się trudne. Jeśli jednak wyjdziesz z tej próby obronną ręką, czeka cię wiele godzin wspaniałej zabawy.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

URU: Ages Beyond Myst — **5**

Przygodówka

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1.6 GB HDD
* cena 99.90
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Cyan Productions / Cenega**
* http://uru.ubi.com

\+ Wspaniała, magiczna atmosfera gry, doskonała oprawa

– Nieco niewygodne sterowanie, łatwo się zaciąć w jakimś miejscu

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5-

Rzetelny tytuł, godny swoich poprzedników. Niestety, zadowoli raczej tylko miłośników tego rodzaju gier...





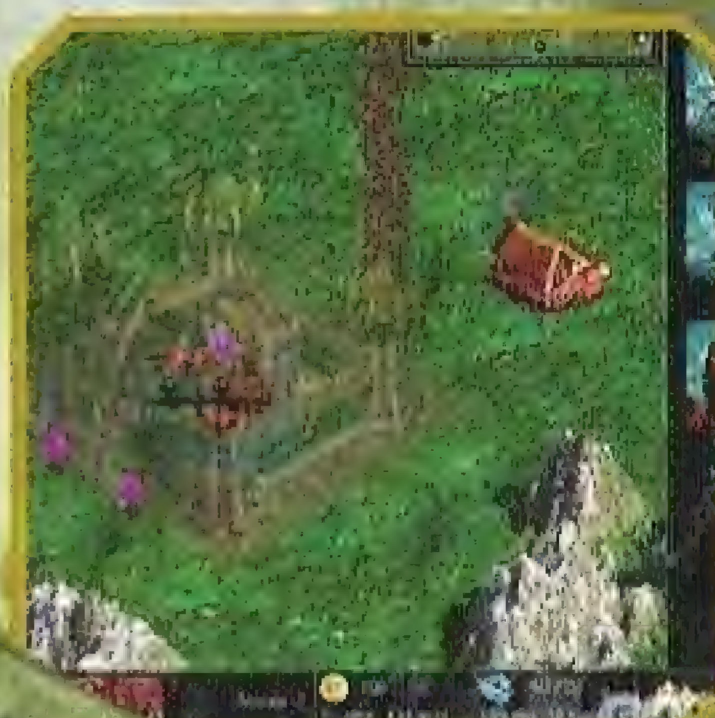
WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA

Z chwały i sławy serii WARLORDS pozostał już tylko tytuł...





Jeśli seria WARLORDS kojarzy ci się ze strategiami czasu rzeczywistego w klimacie fantasy, to masz do takich skojarzeń święte prawo (patrz seria WARLORDS: BATTLECRY). Jednak ludzie pamiętający, tak jak niżej podpisany, staaare, dobre czasy, świetnie wiedzą, że WARLORDS i WARLORDS II były niegdyś uważane za jedne z najciekawszych „turówek". A co ciekawe, w edycji WARLORDS II DELUXE obok fantasy wprowadzono elementy nowoczesnej wojny, a nawet science-fiction. W WARLORDS IV nastąpił powrót do korzeni serii. Gra zaczęła pod wieloma względami dość mocno przypominać cykl AGE OF WONDERS, niestety ustępując mu na każdym polu.



Twoim zadaniem jest wykreowanie Pana Wojny, który prowadzić będzie batalię o panowanie nad Etherią. Możesz zdecydować o głównych umiejętnościach swego bohatera, a także wybrać rasę, którą będziesz dowodził na początkowym etapie kampanii. Przed tobą wiele scenariuszy (jak dużo, zależy od osobistych decyzji gracza) układających się w fabularną całość. W każdym z tych scenariuszy chodzi o to, aby pokonać wrogów, podbijając ich miasta i likwidując bohaterów. Tworzysz armie, zdobywasz nimi miasta, wykonujesz nieliczne zlecenia specjalne oraz wynajmujesz bohaterów. Po każdej bitwie zwycięzca otrzymuje punkty doświadczenia, dzięki którym jednostki stają się skuteczniejsze w boju. A po rozegraniu każdego scenariusza twój Pan Wojny wybiera trzy jednostki, które wykorzysta w następnej batalii (jednak, uwaga, jednosta z tzw. świty pojawia się w turze odpowiadającej jej poziomowi doświadczenia, co oznacza, że im lepszy żołnierz, tym później przyjdzie ci na pomoc – to chyba jedyny oryginalny i ciekawy pomysł w tej grze).

Niestety, WARLORDS IV jest grą niemal pozbawioną elementów gospodarczych i społecznych. W miastach nie wznosisz żadnych budowli, nie zdobywasz surowców, nie prowadzisz badań naukowych (poza ograniczonym studiowaniem magii), nie musisz zmagać się z nastrojami mieszkańców czy dbać o wzrost ich populacji. Krótko mówiąc, WARLORDS IV to taka wykastrowana mieszanina elementów z AGE OF WONDERS i HEROES OF MIGHT & MAGIC – gra o równie skomplikowanych zasadach jak zasady posługiwania się cepem.

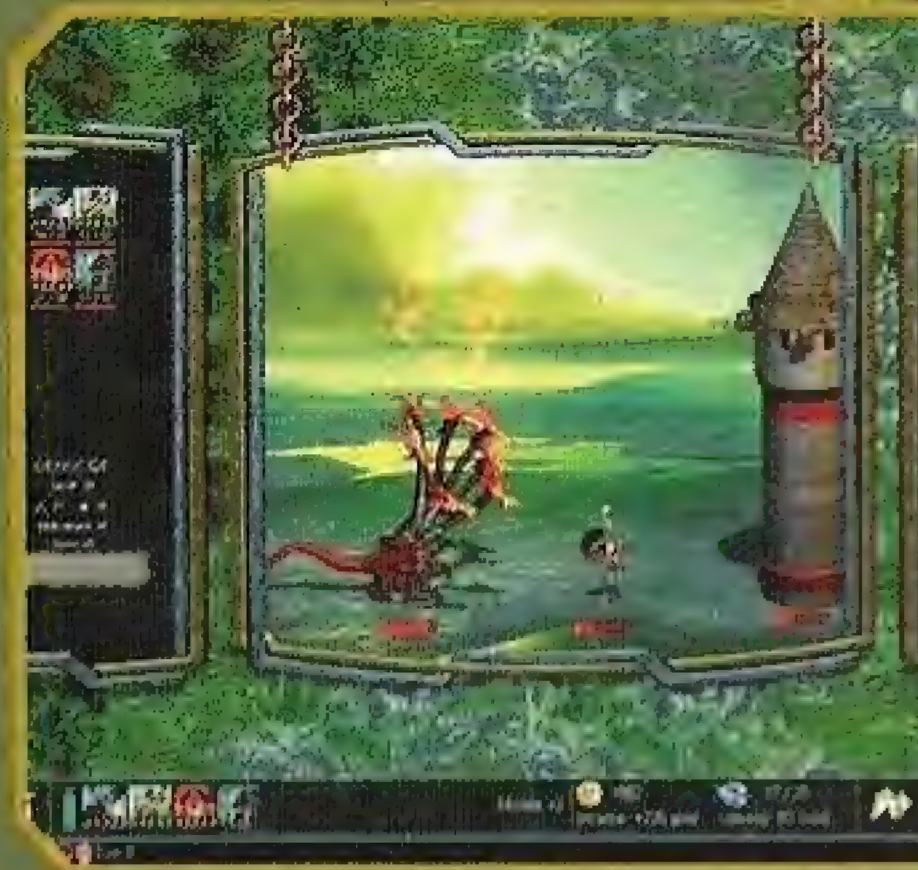
Bitwy zostały zrealizowane w sposób urągający jakiemukolwiek realizmowi. Oto na plac boju wychodzi twoja jednostka, a naprzeciw niej staje jednostka wroga. I młócą się. Jeśli wróg umrze, pojawia się jego następny żołnierz i znowu tłucze się z twoim. Jeśli dostaniesz bęcki, to na placu boju pojawia się twoja następna jednostka. I tak do czasu, aż wszyscy żołnierze jednej strony nie zostaną wybici w pień. Oczywiście w ramach tej ubożuchej zasady walki można stosować pewne taktyki, np. wykorzystać łuczników czy uzdrawiaczy. Zastanawiam się jednak, dlaczego autorzy, mając dziesiątki przykładów dobrych rozwiązań kwestii bitewnych, zdecydowali się wprowadzić system tak głupi, nieprzemyślany i prostotą bijący wszystko, co w strategiach turowych widziałem przez ostatnie kilka lat.

Od strony szaty graficznej gra jest równie skromna. Jak tu porównywać ją z wizualnym rozpasaniem serii HoMM, w której dbałość o detale scenograficzne była po prostu przykładowa! Jak tu porównywać ją z trójwymiarowym ETHERLORDS, gdzie bitewne sceny rzucały na kolana i przyginały kark do ziemi, pozostawiając gracza w przepełnionym szczęśliwym szlochem zauroczeniu! :-) Oczywiście w WARLORDS IV nie istnieje opcja przybliżania i oddalania obrazu czy obrotu kamery. Podobna siermiężność rządzi filmowymi przerywnikami i dotyczy efektów dźwiękowych oraz muzyki (a pamiętacie operowe utwory śpiewane w HoMM III ?).

WARLORDS IV jest niczym innym jak niskobudżetowym projektem próbującym żerować na sławie serii. Tego typu programy powinny być dodawane za darmo do innych gier albo sprzedawane po 9,99 zł. Każda inna cena jest zdzierstwem!

Jacek „Randall" Piekara





Warlords IV: Bohaterowie Etherii — **3+**

Strategia turowa

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD — cena 99,90
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Ubi Soft / Cenega**
* www.warlords4.ubi.com

\+ Sporo jednostek, duża nieliniowa kampania

– Zabawa po pewnym czasie staje się nudna, fatalna realizacja walk

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

Powrót serii WARLORDS do turowych korzeni nie wypada rewelacyjnie, zwłaszcza w porównaniu z podobnym cyklem AGE OF WONDERS

DISCIPLES II
SERVANTS OF THE DARK
DARK PROPHECY
GUARDIANS OF THE LIGHT

Dobre dodatki do rewelacyjnej gry. Kupować, kupować, kupować, bo polska cena zabija!





DISCIPLES II uważam za jedną z ciekawszych gier strategicznych na światowym rynku, urzekającą wspaniałym, mrocznym klimatem. Dlatego oczywiście ucieszyłem się, że będę miał okazję powrócić do tego właśnie świata dzięki dwóm rozszerzeniom gry. Mniej zachwycony już byłem, kiedy okazało się, że program nie chce mnie wpuścić, jeśli nie zaimportuję bohatera 10 poziomu (który to poziom w DISCIPLES jest naprawdę bardzo, ale to bardzo trudno osiągnąć). Bogu dziękować, że w moich zbiorach przetrwały zapisane stany gry i po zaledwie jednym wieczorze poświęconym na zakończenie kampanii (pokonanie demona Uthera) mogłem już wziąć udział w szlachetnej misji ratowania Imperium. Gorzej, że jeśli będę chciał rozegrać pozostałe trzy nowe kampanie, to czeka mnie przedtem przejście pełnej kampanii w DISCIPLES II wszystkimi stronami konfliktu. A tyle czasu to ja chyba jednak mimo najszczerszych chęci nie mam! Pozostaje pytanie, dlaczego autorzy nie wprowadzili opcji szybkiej kreacji doświadczonego bohatera, tylko zmuszają gracza do ukończenia DISCIPLES II (to tak jakby w BALDUR'S GATE II można było grać dopiero kończąc BALDUR'S GATE). OK, po tym straszeniu czas przyznać szczerze, że na dysku ukryto (i słowo UKRYTO jest tu jak najbardziej na miejscu!) katalog Bonus, w którym można znaleźć przygotowanych przez autorów herosów. No, ale nadal fakt pozostaje faktem, że to nie moi bohaterowie, nie mówiąc już o tym, że tę opcję odkryłem dopiero po dwóch dniach grania...

Dodatki nie przynoszą w zasadzie żadnych zmian w koncepcji gry. Nadal mamy cztery strony konfliktu (Imperium, Górskie Klany, Legion Potępionych oraz Nieumarłe Hordy), każdą z własnymi, całkowicie oryginalnymi możliwościami rozwoju miast oraz armii. Wojska nadal prowadzone są przez bohaterów, którzy wraz ze swymi żołnierzami zdobywają punkty doświadczenia, awansują na następne poziomy doświadczenia, zbierają artefakty, rozwijają przeróżne umiejętności i uczestniczą w setkach walk odbywających się w trybie turowym na osobnej mapie bitewnej. Jednak pierwsze, co w obu dodatkach rzuca się w oczy, to mocno podniesiony poziom trudności. Wrogie armie składają się czasami z tak potężnych istot, że nawet doświadczony bohater i świetnie przygotowana armia mogą mieć kłopoty, aby wyjść cało z konfliktu (a przecież do scenariusza nie wolno ci przenieść nikogo prócz bohatera, więc na początku zawsze dysponujesz jednostkami zupełnych nowicjuszy). I faktycznie tutaj bohater 10 poziomu, jak również przeniesione z kampanii DISCIPLES II przedmioty stają się wręcz nieocenione.



Niestety, autorzy nie zdecydowali się wprowadzić tego, na co gracze zawsze najbardziej czekają przy tego typu grach, a więc nowych jednostek, zaklęć oraz artefaktów (natomiast pojawiają się nowe zdolności bohaterów). Jedyna ważna zmiana to możliwość automatycznego rozstrzygania bitwy, poza tym wprowadzono nowe, znakomite ścieżki muzyczne. Szkoda też, że autorzy nie „podrasowali" nieco grafiki. Chociaż oprawa wizualna gry nadal robi znakomite wrażenie, ma jeden poważny feler. Otóż czasami bardzo ciężko jest znaleźć na mapie stacjonujące jednostki, które niemal idealnie zlewają się z tłem. Efekty specjalne i głosy narratorów pozostały takie same, ale nie można się z tego powodu martwić, gdyż znakomicie oddają atmosferę zabawy.

Oba dodatki pozwalają na rozegranie czterech długich i trudnych kampanii oraz szeregu pojedynczych scenariuszy (oczywiście dla chętnych jest też edytor map). Gwarantuje to rozrywkę na wiele godzin. Warto podkreślić, że kampanie rządzą się zupełnie różnymi prawami. W końcu każda z ras dysponuje bardzo specyficznymi jednostkami, które w dodatku można udoskonalać na wiele sposobów. Tak więc nie tylko masz do dyspozycji cztery odmienne kampanie, ale w ramach samych kampanii możesz podjąć decyzje, które zmienią zupełnie strategię walki. Autorzy pozostawili możliwość wyboru czterech poziomów trudności, ale nawet w trybach łatwym czy normalnym gra stawia dość wysokie wymagania.



▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara

Disciples II
+ dodatki
Strategia turowa

5

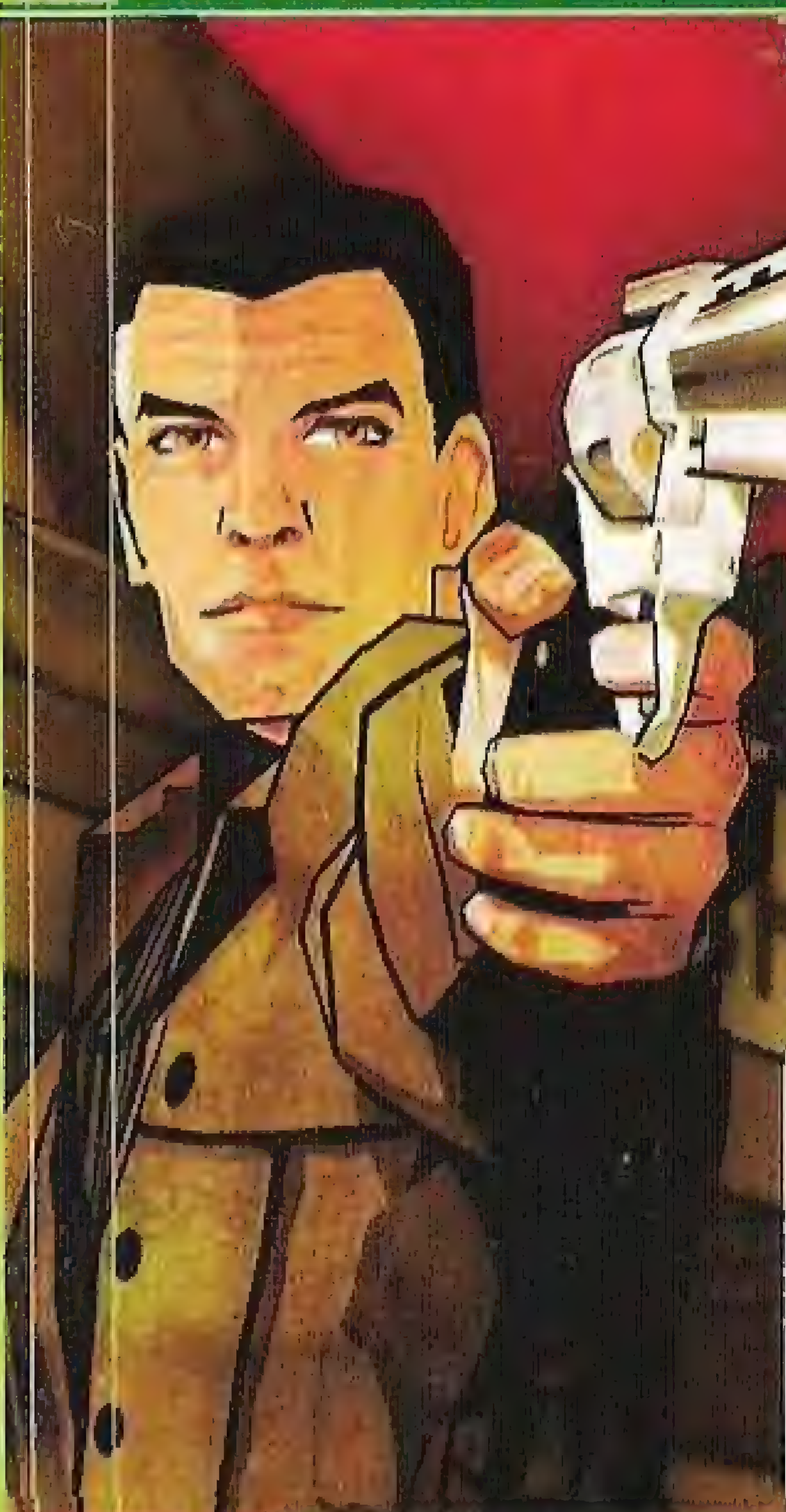
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 29.99
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Strategy First / CD Projekt**
- www.strategyfirst.com

\+ Długie i urozmaicone kampanie, wspaniała polska edycja

– Nie ma nowych jednostek, czarów oraz artefaktów i budowli

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

Polacy otrzymali lepszy produkt niż reszta świata, gdyż CDP wydał dodatki w jednym zestawie. Miłośnicy strategii fantasy MUSZĄ go mieć!



XIII

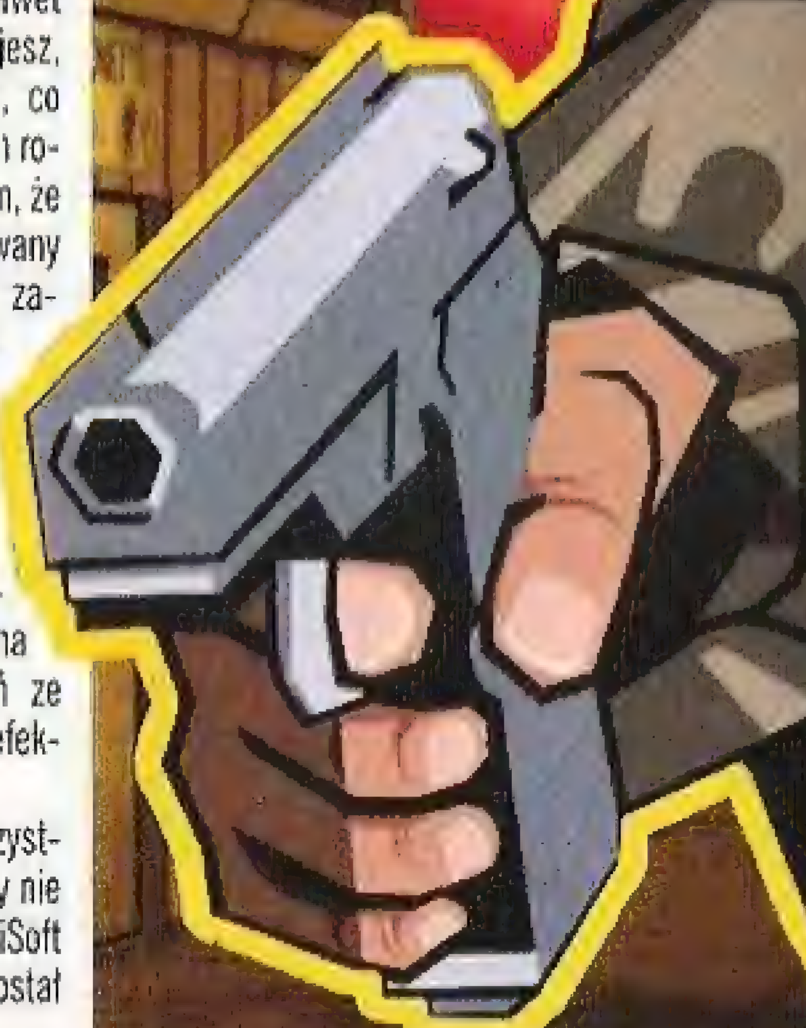
Supertajny agent do zadań specjalnych nie ma lekko. Zwłaszcza, gdy cierpi na amnezję...



Fani serii komiksowej „XIII" oraz twórczości Jeana Van Hamme'a czekali na tę produkcję od dawna. To miał być murowany hit – wciągająca gra akcji o takich atutach jak intrygująca fabuła, gwiazdorska obsada oraz grafika wykonana w technologii cell-shading. Niby opowieść jest długa i rozbudowana, a koncern UbiSoft zadbał o odpowiednią promocję produktu, coś jednak nie zagrało i XIII zadziwiająco szybko przestaje być atrakcyjna. Niestety, znamy sporo takich przypadków.

Na początek kilka słów na temat fabuły gry. Nie chcę być złym prorokiem, ale podejrzewam, że ci, którzy oczekiwali wiernego przeniesienia komiksowej historii, mogą czuć się zawiedzeni. To, że w grze nie pojawia się wiele istotnych postaci, nie stanowi jeszcze problemu. Niestety, historia została znacznie uproszczona i w wielu miejscach pozmieniana. Twój bohater – tytułowy XIII – zostaje wyrzucony na brzeg oceanu. Na początku gry nie można powiedzieć o nim nic więcej – bohater cierpi na bóle głowy i całkowity zanik pamięci. Swego rodzaju znak szczególny stanowi rzymska „trzynastka" wytatuowana na jego piersi i rana postrzałowa na plecach. XIII zostaje opatrzony przez łaskę wyglądającą niczym bohaterki „Słonecznego patrolu" i... mniej więcej w tym momencie historia rusza z kopyta. Twoja wybawicielka zostaje nagle potraktowana serią z karabinu maszynowego, zaś jej zabójcy mają jak najgorsze zamiary również wobec ciebie. Oczywiście dla graczy, którzy nie znają komiksu, kwestia fabuły jest sprawą raczej trzeciorzędną – zwłaszcza że mówimy tu o dość tradycyjnie rozumianej grze FPP.

Podczas 13 rozdziałów będziesz miał okazję poznać historię XIII oraz poszukasz odpowiedzi na istotne dla świata programu/komiksu pytania – m.in. czy główny bohater jest rzeczywiście zabójcą prezydenta Stanów Zjednoczonych. Dość szybko wyjdzie na jaw, że twój komputerowy odpowiednik jest świetnie wyszkolonym tajnym agentem – podczas gry XIII przypomni sobie wiele ze swych dawnych talentów. Chociaż program opowiada o przygodach agenta, przy którym Bourne jest amatorem, rzadko kiedy udaje mu się wyjść poza ramy zwykłej strzelaniny FPP. Nie uświadczysz tu głębi THIEF czy HITMAN, z drugiej zaś strony – XIII wiele również brakuje, aby mogła konkurować z takimi tytułami jak HALO czy CALL OF DUTY. Nie ulega wątpliwości, że sztab autorski przyłożył się do roboty – czeka cię całe mnóstwo strzelania, sporo skradania się, będziesz brał zakładników, podkładał ładunki wybuchowe, ukrywał ciała, wdasz się nawet w strzelaninę z helikopterem. Poza tym nurkujesz, wspinasz się po linach i robisz wszystko to, co świetnie wyszkolony agent do zadań specjalnych robi w godzinach pracy. Problem leży jednak w tym, że mało który z tych elementów został zrealizowany wystarczająco dobrze. Stawiane przed graczem zadania są banalne i wykorzystane zostały już po tysiąckroć, SI powinna zostać opracowana od nowa, strzelaninom brakuje dynamiki, zaś etapom wymagającym skradania się – trzymającej w napięciu atmosfery. Można też czepiać się zdecydowanie za słabego działania broni – nawet człowiek w kamizelce kuloodpornej nie ma prawa przeżyć dwóch bezpośrednich trafień ze strzelby (że o braku odpowiednio wymownych efektów dźwiękowych nie wspomnę!).



Oczywiście nie jest też tak, że absolutnie wszystko w XIII jest złe i najlepiej byłoby, aby gra nigdy nie ujrzała światła dziennego. Najnowszy tytuł UbiSoft powstał w oparciu o komiks i w takiej formie został też zrealizowany. Np. trafienie w głowę

XIII — **4**

Akcja

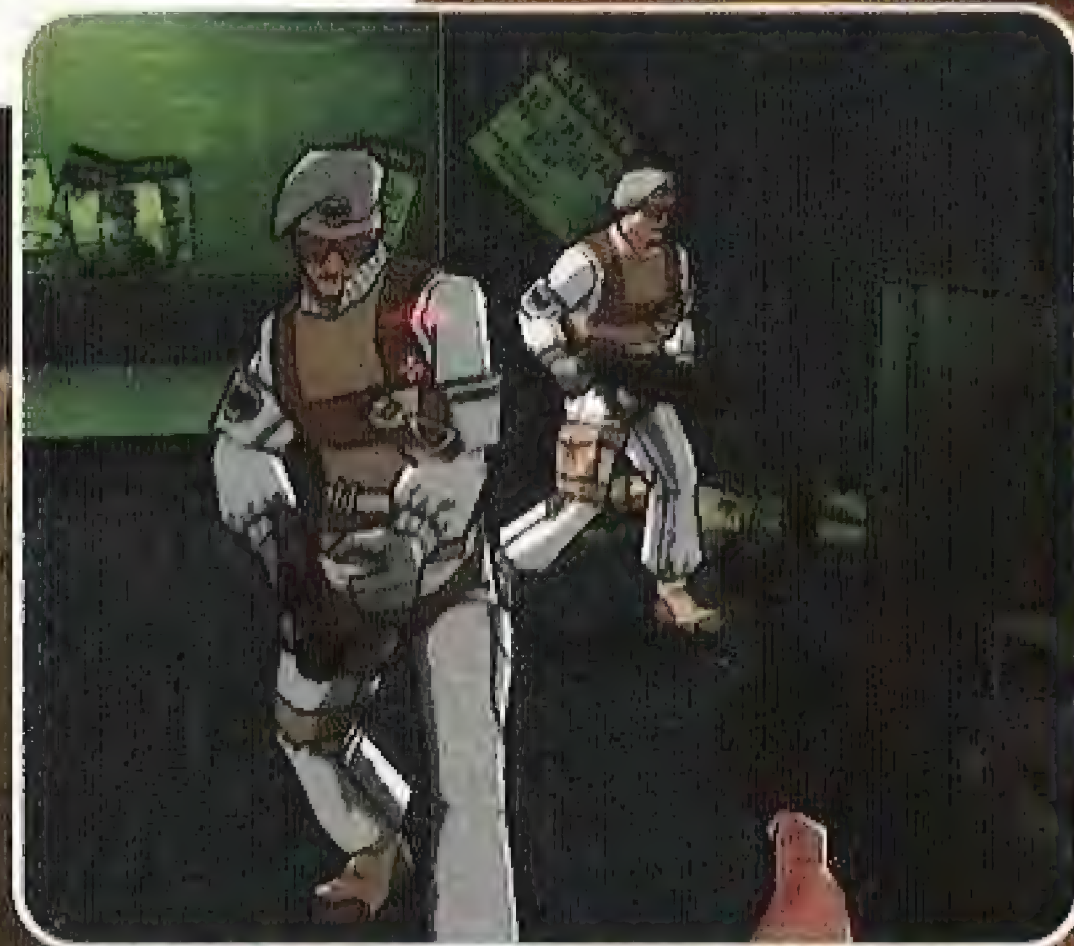
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, GCN, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **UbiSoft / Cenega**
- http://www.xiii-thegame.com

+ Gra na podstawie bardzo dobrego komiksu, dużo poziomów...
– Grafika nie robi większego wrażenia, kiepska SI i sterowanie

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Strzelanina FPP z tajnym agentem w roli głównej. **Dużo misji i ciekawa fabuła, głosu bohaterowi użycza agent Mulder**







strażnika zaowocuje wyświetleniem trzech kadrów ukazujących jego śmierć w możliwie efektowny sposób. W przypadku wielu efektów dźwiękowych posłużono się też charakterystycznymi dla komiksu onomatopejami – czyli tymi wszystkimi „ta-ta-ta-ta-ta", „boom" czy „tap-tap-tap" (to ostatnie tyczy się kroków postaci). Ta „komiksowość" rozgrywki objawia się też w wyglądzie postaci, które są niemal żywcem wyjęte ze stron książeczki. Trzeba przyznać, że UbiSoft zdecydował się na dość ryzykowny krok – można powiedzieć, że XIII jest pierwszą grą typu FPP, której grafika zrealizowana została w technologii cell-shading. Chociaż może powinniśmy stwierdzić, że grafika XIII jedynie wykorzystuje elementy cell-shading, tak naprawdę bowiem trudno ocenić, czy gra została zrealizowana w ten sposób – przynajmniej dopóki nie spotkamy jakiejś postaci. Świat XIII pokazano tradycyjnie i chociaż nawet ładnie wygląda, ma się do modeli postaci jak kwiatek do kożucha. No cóż, nie jest może aż tak tragicznie, ale grafika mogłaby zostać zrobiona nieco lepiej – zwłaszcza że nieźle prezentujące się na screenach postaci wyglądają znacznie gorzej, kiedy widzisz je w ruchu lub gdy coś mówią (animacja twarzy w zasadzie nie istnieje). Dodajmy do tego fakt, że poziomy i modele bohaterów są nader nieskomplikowane. XIII z całą pewnością nie jest grą, na której będziesz chciał testować możliwości swojej nowej karty graficznej. Z drugiej strony, kolejne levele są bardzo zróżnicowane – laboratoria, biurowce, plenery latem i zimą, w dzień i w nocy, bazy wojskowe, obozy treningowe dla terrorystów, poziomy podwodne. Przynajmniej tyle dobrego.







Cóż mógłbym powiedzieć na temat dźwięku w XIII? Głos głównego bohatera podkłada znany z „Archiwum X" David Duchovny. Jest to sprawa istotna o tyle, że XIII zdaje się być jednym z najcichszych i najbardziej introwertycznych bohaterów gier. Naprawdę – w grze, której wzorem był tak ciekawy komiks, po głównym bohaterze oczekuje się znacznie więcej niż to, co wykrzesał z siebie pan Duchovny. O wiele lepiej wypadają raperka Eve oraz Adam West – gwiazda telewizyjnego serialu o przygodach Batmana (tego klasycznego, z komiksowymi onomatopejami w kluczowych momentach walk). Zwiedzaniu kolejnych poziomów towarzyszy zaś muzyka kolektywu FuturePrimitiveSound – energetyczna mieszanka jazzu, funku, swinga i współczesnej elektroniki. Na szczęście, płyta z muzyką z gry dostępna jest oddzielnie.

Nie chcę wyjść na osobę złośliwą, która przejechała się po tak fajnie zapowiadającym się tytule. XIII miała naprawdę olbrzymi potencjał. Niestety, coś nie wyszło na etapie tworzenia i gra – jak podejrzewam – zupełnie przypadkowo zrealizowana została na poziomie produkcji z połowy lat 90. Miejmy nadzieję, że kolejne (bo to tak naprawdę sprawa nieunikniona) podejścia UbiSoft do tematu strzelanin FPP będą już bardziej udane. Szkoda tylko komiksu Van Hamme'a. Gra może do niego poważnie zniechęcić.

Maciej „Anzelmo" Ogiński



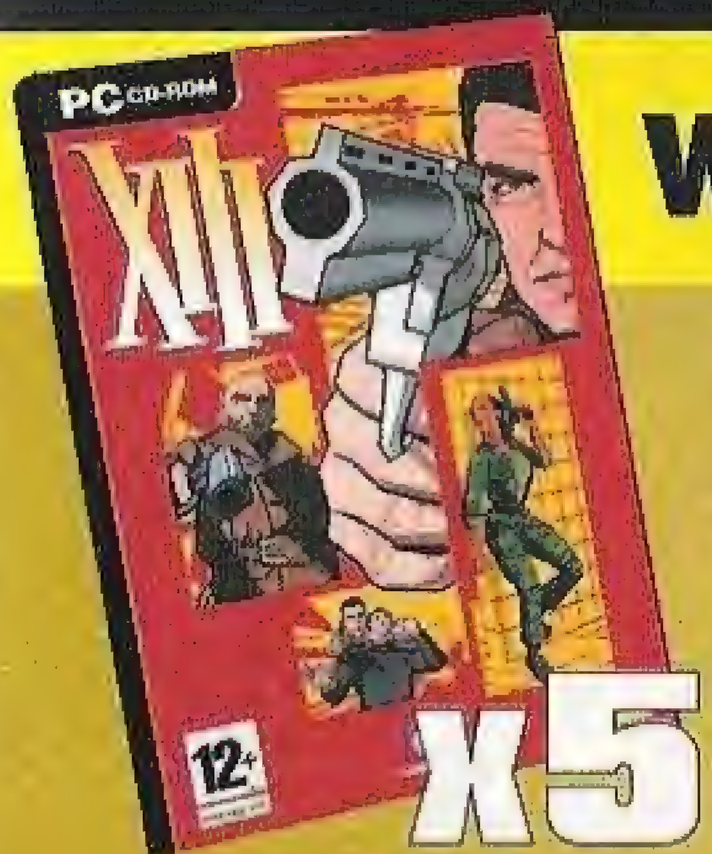
KILKA SŁÓW O KOMIKSIE „XIII"

„XIII" jest jedną z bardziej znanych serii komiksowych w krajach francuskojęzycznych (choć nie tylko – od kilku lat można ją dostać także w Polsce). Komiksy te są adresowane do dorosłego odbiorcy. Nie oznacza to jednak golizny na każdej stronie, a raczej mocną akcję i takiż język. Fabuła, która na początku do złudzenia przypomina „Tożsamość Bourne'a", z czasem rozkręca się i z albumu na album robi się coraz ciekawiej. Nie trzeba chyba pisać, że autorem scenariusza do tego komiksu jest Jean Van Hamme – polskim czytelnikom znany głównie dzięki serii „Thorgal".

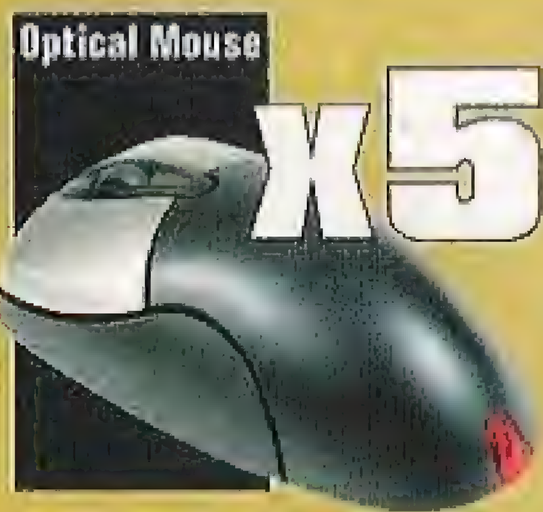
Karol Prussak, twórca filmu „Dresiarz"

KONKURS SMS

Wygraj pod choinkę grę lub mysz



Optical Mouse



x5

Myszki ufundowała firma Saitek

Gry ufundowała firma CENEGA

Tym razem możesz wygrać 5 gier XIII ufundowanych przez firmę Cenega i 5 myszy optycznych ufundowanych przez Saiteka! Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Gdzie bohater gry ma wytatuowaną cyfrę XIII?

A) na plecach B) na piersiach
C) na pośladku

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.13.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!

Teraz i ty poczujesz się szybki i wściekły

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Film „Szybcy i wściekli" zapoczątkował modę na nielegalne nocne wyścigi samochodowe po ulicach miast. Najnowsza gra z serii NEED FOR SPEED kontynuuje ten trend, i co najważniejsze – robi to w sposób przekonujący. Nie spodziewaj się jednak kolejnego MIDNIGHT CLUB 2. Programiści EA Black Box podeszli do tematu w zupełnie inny sposób.

Po zainstalowaniu gry uzyskujesz dostęp do podstawowych trybów zabawy. Oczywiście są tu standardy, bez których żaden komputerowy wyścig nie mógłby się obejść, ale nie zabrakło też miejsca dla kilku nowości. Pierwsza z nich, średnio udana, to turniej typu drag. Wskakujesz w nim do samochodu, rozgrzewasz silnik, po czym mkniesz do przodu ku leżącej niedaleko mecie. Cała magia polega na tym, że w wozie masz manualną skrzynię biegów. Musisz korzystać z niej w możliwie optymalny sposób – chodzi o to, by wycisnąć z wozu jak największą prędkość. Amerykanom tego typu zawody cholernie się podobają, polskich graczy zapewne znudzą wrodzoną monotonią i niewielką dawką emocji.

Znacznie lepiej wypada tytułowy nielegalny wyścig uliczny. Gnasz w nim przez miasto, szukając skrótów i korzystając z wirtualnej mapy. Walczysz też na jednej z 111 tras, jakie przygotowali autorzy programu. Liczba ta robi wrażenie, lecz w rzeczywistości etapy składają się z powtarzających się w kółko krótkich odcinków. Model jazdy nie jest najgorszy. Trzeba tylko uświadomić sobie, że gra od początku projektowana była jako zwykła zręcznościówka z szybkimi furami, filmowymi poślizgami i efektowną walką o każdy metr. Z realizmem nie ma to nic wspólnego!

Kto wie, może właśnie dlatego każdy gracz, nawet mający niewielkie doświadczenie w „samochodówkach", błyskawicznie opanuje sterowanie i zatopi się w świecie nielegalnych wyścigów aż po same uszy. Już po paru chwilach odniesie pierwsze sukcesy, a później powoli będzie piął się w górę i walczył o lepsze bryki. Tym bardziej, że samochodów przygotowano sporo. Jest Honda Civic, Volkswagen Golf GTI 2.0L, Toyota Celica i Mazda MX5, Obok nich stoją Toyota Supra, Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Nissan Skyline i parę innych wózków. Wszystko to nówki, śliczne, doczyszczone, odbajerowane. Na gusta producentów gry nie sposób więc narzekać.

Ludzie z Black Box przygotowali też całe morze ulepszeń, na których część trzeba niestety zapracować. W NEED FOR SPEED: UNDERGROUND samochody można przerobić, inwestując m.in. w spojlery, turbodoładowanie, lepsze hamulce, mocniejszy silnik i tym podobne bzdury. Ułatwiają one dojechanie do mety na pierwszym miejscu, oczywiście pod warunkiem, że po drodze nie wjedziesz na mur czy słupek. Jakakolwiek stłuczka poważnie ogranicza szansę na końcowe zwycięstwo – to niestety częsty błąd w grach zręcznościowych. W programie Electronic Arts tym bardziej boli, że przypadkowe władowanie się na pełznący w korku samochód naprawdę nie jest niczym trudnym.

Grafika NEED FOR SPEED: UNDERGROUND powala na kolana i jeszcze poprawia szpadlem przez łeb. Po prostu trudno się po niej na nogi podnieść. Wszystko wygląda perfekcyjne, rewelacyjnie i ślicznie! Modele bryk porażają szczegółami, zaś trasy najeżone są ciekawymi budynkami, migającymi światełkami, odbiciami soczewkowymi i innymi bajerami. Przyspieszając widzisz, jak obiekty znajdujące się po bokach rozmazują się i uciekają w tył. Hamując uzyskujesz zgoła przeciwny efekt. Wygląda na to, że graficy świetnie się bawili tworząc tę grę i zrobili wszystko, co mogli, byle tylko nadać jej wypasiony wygląd. Co najważniejsze, wszystkie te graficzne cudeńka nie pociągnęły za sobą dramatycznego wzrostu wymagań sprzętowych. Program całkiem przyzwoicie sprawuje się na sprzęcie sprzed roku i oferuje przyzwoite wrażenie prędkości. Gnając sto czterdzieści mil na godzinę czujesz, że zasuwasz jak dziki! Dobrze wypada również dźwięk, a zwłaszcza sympatyczna ścieżka dźwiękowa, mieszająca porządny rock z hip-hopem. Niestety, nie istnieje możliwość zaimportowania własnych kompozycji w formacie MP3.

Gra NEED FOR SPEED: UNDERGROUND to udany powrót serii na wyścigowe salony. Omijać powinni ją tylko ci gracze, którzy cenią realizm. Cała reszta szturmem brać sklepy!!!

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Need for Speed: Underground

5

Wyścigi samochodowe

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM
- cena ok. 120zł
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Black Box / EA Polska**
- www.needforspeed.com

\+ Ładna grafika, szybkie samochody, ciekawe tryby rozgrywki

– Realizm mocno szwankuje, a ukończenie programu zajmuje kilka dni

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5-

Kultowa seria wraca do formy. Ta odsłona NEED FOR SPEED nie powala na ziemię, ale gra się całkiem przyjemnie



INDYCAR SERIES

Wyścigi IndyCar nie są zbyt popularne na naszym kontynecie. Ta gra to zmieni







Pecetowe wyścigi szosowe to głównie gry poświęcone zawodom F1 bądź Nascar. Gdzieś pomiędzy nimi lokują się mało popularne na Starym Kontynencie wyścigi IndyCar. Tymczasem w Stanach sport ten ma szerokie grono kibiców. IndyCar to długodystansowe wyścigi, rozgrywające się na szerokich, owalnych torach, podobnych do nascarowych. Bolidy są jednak bliskim krewnymi maszyn F1.

Jak zwykle w przypadku tego typu gier, producent sięgnął po stosowne licencje, co zaowocowało wiernie oddanymi torami, oficjalną terminologią i nazwiskami zawodników. Również same reguły zawodów IndyCar zostały oddane z pietyzmem, co z pewnością uraduje nielicznych (u nas) fanów.

Po wybraniu rodzaju wyścigu, odpowiedniego toru, wozu i kilku innych elementów lądujesz na trasie. Po chwili jedno staje się jasne. Panowie z Codemasters mówili coś o symulacji? Jaaasne. Prawda jest taka, że realistyczny model jazdy to element, którego najbardziej brakuje grze. Samochód zdaje się płynąć po torze, utrzymanie w ryzach kilkusetkonnego potwora nie nastręcza większych trudności nawet kompletnemu żółtodziobowi. Po kilkunastu minutach treningu okazuje się, że gra polega na w miarę eleganckim wejściu w zakręt, spokojnym go pokonaniu, powrocie na prostą i rozwinięciu jak największej prędkości aż do następnego łuku. I wszystko by było OK, gdyby model jazdy nie był tak mocno uproszczony. Na szczęście na wyższych poziomach trudności jest trochę lepiej, zważywszy że pozostałe bolidy na torze zachowują się całkiem znośnie. Maszyny poruszają się w kolumnach, zajadle walcząc o każdy metr przewagi nad rywalami. Zalecany jest jednak spokój, gdyż próba rozpychania się łokciami często kończy się ostrym karambolem. Kraksy są zresztą całkiem widowiskowe, z bolidów latających nad torem sypią się elementy karoserii i ogólnie jest zabawnie.

Mimo wszystko, chcąc osiągnąć sukces, trzeba grzecznie sunąć przez kolejne okrążenia, cierpliwie czekając na okazję do ataku. Podczas jazdy warto zerkać na uaktualniane informacje dotyczące twojego bolidu, jak choćby zużycie paliwa. Wybranie odpowiedniego momentu na zjazd do pit-stopu może przeważyć szalę zwycięstwa na twoją stronę.

Tory, mimo że wiernie (podobno...) oddane, nie powalają bogactwem szczegółów. Właściwie to nie ma tu zbyt wielu rzeczy do podziwiania, po prostu jest trochę biednie. Pit-stop również nie zachwyca realizmem animacji obsługi technicznej, ale na tle reszty trasy wypada nieźle. Również bolidy, choć tchu w piersiach nie zapierają, zostały wymodelowane względnie dokładnie.

Dobre wrażenie robią natomiast skrypty Sztucznej Inteligencji, która potrafi dynamicznie dopasowywać się do naszych umiejętności. Również solidny trening prowadzony przez Eddiego Cheever Jr (emerytowany zawodnik – podobno kozak) to bardzo miła opcja. Dzięki niej nawet kompletny laik przygotuje się odpowiednio do wyścigów.

Reasumując, gdyby nie uproszczony model jazdy i nieco badziewna grafika, INDYCAR SERIES byłaby ciekawą propozycją dla miłośników wyścigów szosowych. Chociaż w zasadzie model jazdy może się podobać, jest lekki i dość przyjemny, tyle że nie tego się spodziewaliśmy. Natomiast brak wstecznych lusterek to czysta kpina! Naturalnie można skorzystać z widoku „wstecznego", ale który normalny kierowca przy prędkości 250 km/h wychyla się z kabiny, by spojrzeć do tyłu?

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Indycar Series — **4**

Wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 750 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Codemasters / CD Projekt**
- www.codemasters.com/indycarseries

\+ Oficjalna licencja, nazwiska zawodników itp. Wiernie oddane realia

– Monotonia jazdy, nie najlepsza grafika

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4-

Solidna gra, choć dla ograniczonej grupy odbiorców. Fani wyścigów Nascar powinni się zainteresować, inni mogą sobie odpuścić

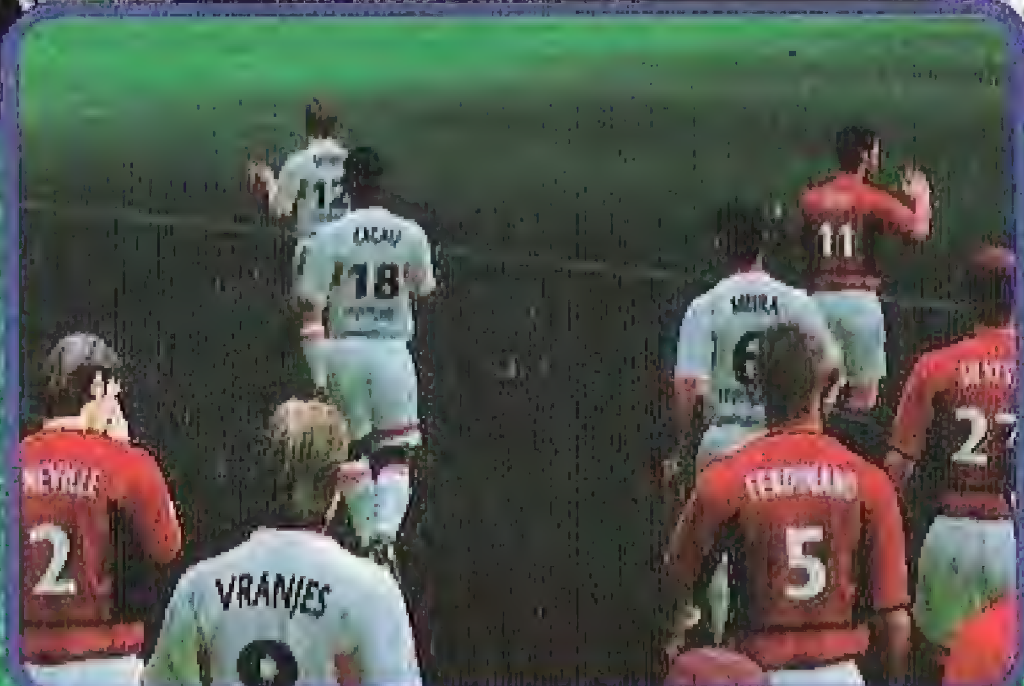












Puść Bąka za Kalou, może on wydudka Dudka

EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2004





Zeszłoroczna edycja TOTAL CLUB MANAGER była dla mnie wielkim zaskoczeniem. Oto dostałem w swoje łapki solidny menadżer piłkarski, zrobiony przez autorów FIFA FOOTBALL i wykorzystujący silnik tej gry do przedstawienia wydarzeń toczących się na boisku. Złożoność opcji menadżerskich oraz całe multum decyzji, jakie musiał podjąć gracz kierując dużym zachodnim klubem, czyniło z tej gry naprawdę mocnego konkurenta CHAMPIONSHIP MANAGER 4. Tegoroczna edycja stanowi kolejny krok w stronę ideału. Widać jednak, że jej autorzy starają się rozwijać produkt w zupełnie innym kierunku niż robi to grupa programistów Sports Interactive.

Mam wrażenie, że zgodnie z nazwą, TOTAL CLUB MANAGER oferuje nieco szersze spojrzenie na klub i wszystkie kwestie organizacyjne związane z jego prowadzeniem. Gracz ma większy wpływ na to, co dzieje się w drużynie, nie ogranicza się jedynie do ustalania składów, treningów i wąsko rozumianego budżetu. Może nawet zaprojektować stadion! Zabawę ułatwia wyjątkowo przejrzysty interfejs. Trochę szkoda, że ekonomiczna warstwa gry zawiera parę błędów. Mecze na własnym boisku dostarczają troszkę zbyt dużo pieniędzy, zaś rynek piłkarzy darmowych, wykorzystujących osławione prawo Bosmana, jest mniejszy niż w rzeczywistości.

W porównianiu z CM4 dostępna w grze baza zawodników wydaje się śmiesznie mała. Na szczęście nie jest źle – w programie umieszczono 50 lig, składy pasują do stanu rzeczywistego, a duża liczba piłkarzy młodych, czekających dopiero na swój debiut w mocnych zespołach, robi pozytywne wrażenie. Poza tym trzeba sobie jasno powiedzieć, że dobrą zabawę gwarantują tylko zawodnicy znani. Kogo przy zdrowych zmysłach obchodzi liga San Marino i tamtejsze wschodzące gwiazdy? Oddzielnym aspektem programu jest zestaw misji do wykonania, takich jak uratowanie klubu znajdującego się w kompletnej nędzy, a także sposób prezentowania meczów. To, co u konkurencji ograniczono do minimum (płaski zielony prostokąt plus 22 kuleczki ganiające za kropeczką), tu wyeksponowano ponad miarę. Silnik FIFA FOOTBALL 2004 oczywiście wygląda i sprawuje się znakomicie, tyle że po pewnym czasie gracz zaczyna mieć dejà vu. Osobiście wolę czytać ciekawe relacje z meczu, niż oglądać je nawet na najlepszym pecetowym silniku.

Wykorzystanie graficznego silnika gry FIFA nie stanowi jedynego atutu tej produkcji. Najmocniej reklamowanym elementem TOTAL CLUB MANAGER 2004 jest bowiem bardzo ciekawy tryb Football Fusion. Najprościej mówiąc, umożliwia on prowadzenie drużyny zarówno od strony menadżerskiej, jak i sportowej, bezpośrednio na boisku, w twardym boju z wykorzystaniem klawiatury bądź pada. Sęk w tym, że różnica między drużyną klasową i A-klasową jest z reguły kosmicznie duża, a Football Fusion jej nie odzwierciedla. Naprawdę sporo zależy tu od manualnych umiejętności gracza. Osoby znające serię FIFA FOOTBALL od podszewki mają ułatwione zadanie. Bez najmniejszego problemu poradzą sobie z dużo lepszymi drużynami nawet wtedy, gdy popełniają poważne błędy menadżerskie... Poza tym do uruchomienia Football Fusion trzeba mieć TOTAL CLUB MANAGER 2004 i FIFA FOOTBALL 2004, a taki zestaw kosztuje około 300 złotych.

W grze pojawia się trochę błędów. Program czasami wychodzi do Windows, szwankuje też przenoszenie kadry pomiędzy klubami i logika niektórych komunikatów (kiedyś komputer poinformował mnie, że jestem zainteresowany swoim własnym zawodnikiem). Na szczęście w Necie jest już patch, które eliminuje większość niedoróbek. Szkoda tylko, że pojawia się on dopiero teraz, po ukazaniu się gry w sklepach. Electronic Arts powinno przywiązywać większą wagę do beta-testów – nie wszyscy mają ochotę i możliwość ściągania z Sieci bardzo dużych łatek.

TOTAL CLUB MANAGER 2004 stanowi bardzo ciekawą alternatywnę dla serii CHAMPIONSHIP MANAGER. Osobom, którym ten ostatni produkt wydał się zbyt skomplikowany, dzieło Electronic Arts przypadnie do gustu. Bardzo dużą zaletą gry jest też tryb Football Fusion, pozwalający pobawić się w grającego trenera. Trzeba jednak pamiętać, że programy tego typu nie są bynajmniej rozrywką dla mas – spodobają się tylko nielicznym graczom o bardzo wysublimowanych potrzebach, gotowym spędzić miesiąc na samym tylko „uczeniu się" gry.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Total Club Manager 2004 **5-**

Menadżer sportowy

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 600 MHz, 128 MB RAM.
- cena ok. 120zł
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- www.totalclubmanager.com

\+ Świetny interfejs, współpraca z grą FIFA FOOTBALL

– Mniej możliwości niż w CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Znakomity menadżer dla miłośników piłki nożnej. Zwłaszcza dla tych, którym CM4 wydał się zbyt trudny

EA SPORTS NBA LIVE 2004

Konsolowcy mają wybór. Pecetowcy muszą kochać NBA LIVE 2004

Monopol to największy wróg dobrej jakości. Najdobitniej przekonują się o tym fani gier sportowych Electronic Arts. O ile bowiem FIFA FOOTBALL trzyma jeszcze jakiś poziom (głównie za sprawą konkurencji ze strony PRO EVOLUTION SOCCER 3), to ani NHL, ani NBA LIVE nie mają z kim walczyć. Wyglądają i dźwięczą ślicznie, ale pod względem grywalności zostają daleko w tyle za najlepszymi produkcjami na konsole. I nawet podłączenie pada do „blaszaka" im nie pomaga...



W ciągu minionego roku NBA LIVE 2004 oczywiście zmieniło się. Niemalże cała para poszła jednak w gwizdek o nazwie „efekty specjalne". Minionej wiosny odbyła się specjalna sesja motion-capture, do której Elektronicy przygotowywali się od ponad roku. Po raz pierwszy w historii serii ściągnęli na parkiet nie jednego mistrza, a dziesięciu profesjonalnych graczy. Wszystko po to, by dokładnie przeanalizować zachowania koszykarzy w zależności od zachowań ich partnerów z drużyny bądź drobnych zwodów, pozorowanych kiwnięć i rzutów wykonywanych przez przeciwników. Dzięki temu gra wygląda ślicznie. Widać, że boisko żyje, że zawodnicy walczą, przepychają się i starają się aktywnie reagować na wydarzenia, do jakich dochodzi na parkiecie. Gonią za uciekającą piłką, podają w biegu, próbują zmyłek i wielu innych finezyjnych zagrań. Przez cały ten czas postacie poruszają się oczywiście niesamowicie płynnie, zaś piłka dopasowuje się do ich ruchów, „zgrywa" się z ich dłońmi jak w jakimś balecie. Nie ma w tym tej sztuczności, która jeszcze trzy lata temu cechowała gry z koszykówkowej serii.

Z zebranego przez grafików materiału korzystali też programiści odpowiedzialni za sztuczną inteligencję. Szefostwo poleciło im skupić się na grze w obronie, która do tej pory kulała. W NBA LIVE 2003 napastnicy wchodzili w defensywę jak w masło, z łatwością przedzierali się pod kosz i tam robili, co chcieli. Rzeczywiście w nowej grze koszykarze sprawują się lepiej. Grają rozsądniej, ostrożniej, uważniej. Nie popełniają głupich błędów, nie powielają nieskutecznych schematów i... zapominają niekiedy o środkowej strefie parkietu. Zbyt duże znaczenie ma też pro hoop. To oczywiście pozwala graczowi rozwinąć skrzydła i łupić kompa jak się patrzy. Ten zaś odzyskuje formę dopiero w ostatniej kwarcie i wówczas odgryza się jak szalony. Nie rzuca na ślepo za trzy punkty, a stara się sensownie skonstruować akcję i to w taki sposób, by gracz miał niewiele do gadania. Przypomina to AI samochodzików z kiepskich wyścigów, które zawsze czekają na gracza, gdy ten ma wypadek, i zamieniają się w mega-kac-killerów, gdy wysunie się na prowadzenie.

Nowa odsłona przyniosła oczywiście zaktualizowane składy i zmieniony nieco model rozgrywki. Zręcznościowy freestyle pozostał, lecz dorzucono doń szereg udogodnień przesuwających tytuł w stronę rasowej symulacji. Przykładowo, promowany rok temu indywidualizm ustąpił miejsca grze drużynowej, błyskawicznym podaniom, wypadom pod kosz, zasłonom i zwodom. Wciąż jednak niezwykle ciężko wykonuje się tak oczywiste manewry jak podskok w kierunku kosza z markowanym rzutem, płynnie przechodzący w podanie piłki do lepiej ustawionego partnera. Drobnym niewypałem jest też wprowadzenie drugiego klawisza odpowiadającego za rzut (wsad/skok). Sprawdza się on na padzie, lecz na klawiaturze wymaga długotrwałego i dość trudnego „przestawienia się" ze starego systemu na nowy. Trudniej jest też zbierać piłkę w ataku i wykonywać rzuty osobiste.

Poprawiono za to Dynasty Mode (odpowiednik starego Franchise). Ograniczono rolę samych wskaźników, stawiając na dopasowanie zawodników do drużyny. Zwiększono znaczenie treningów indywidualnych, zrzucając ich ciężar na zatrudnianych trenerów. Cóż z tego... Mimo że NBA LIVE 2004 prezentuje się lepiej od zeszłorocznej edycji, to wciąż daleko jej do konsolowych produkcji sygnowanych przez Segę.

Koszykówka to prosta gra zespołowa wymyślona w 1891 roku przez Jamesa Naismitha, kanadyjskiego pastora i nauczyciela wychowania fizycznego. Początkowo do grania w nią wystarczały płócienne portki i dość ciężka, skórzana piłka. Dziś koszykówka, przynajmniej ta w wykonaniu Electronic Arts, wymaga również odrobiny dobrej woli i samozaparcia. Na PC wielkiego wyboru jednak nie ma. Nic dziwnego, że fani sportu wychwalają NBA LIVE 2004 pod niebiosa...

▪▪▪ **Michał „Joel" Zacharzewski**



NBA Live 2004 — **4+**

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena ok. 120zł
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- www.easports.com

\+ Śliczna grafika i dobry dźwięk. Aktualne składy

– Jeszcze raz to samo. A za rok jeszcze raz to samo. I jeszcze...

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4

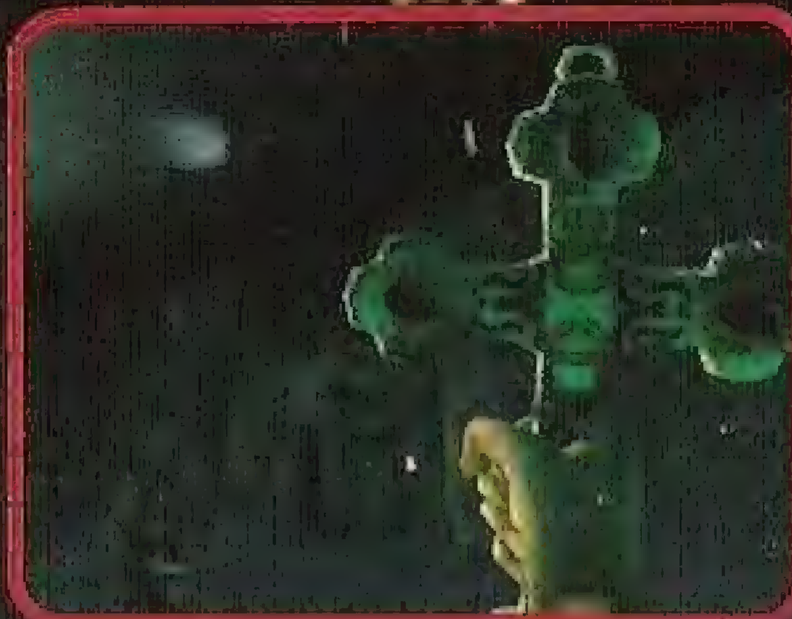
Najlepsza pecetowa koszykówka. Mogłaby być jeszcze lepsza, gdyby miała konkurenta w tym segmencie

Nosferatu
wrath of malachi





Zawałowcy powinni omijać tę grę z daleka!



Autorzy gier komputerowych boją się straszyć gracza. Z reguły wpychają do swych programów spektakularne wybuchy i ciekawe zagadki, chętnie decydują się też na akcenty komediowe. Jednak bardzo rzadko próbują przetestować wydolność serca przeciętnego posiadacza komputera. Sprawdzić jego podatność na strach, na lejącą się krew i wściekle atakujące wampiry. Dlatego właśnie NOSFERATU: WRATH OF MALACHI to prawdziwy rarytas...

Akcja gry rozpoczyna się w czasie mrocznej, bezksiężycowej nocy 1912 roku. Młody chłopak, finalista turnieju szermierczego olimpiady w Sztokholmie, przybywa do położonego w wysokich Karpatach gotyckiego zamku Malachi. Zamek należy do niemłodego już rumuńskiego hrabiego, który za kilka dni poślubi siostrę Jamesa, Rebekę. Na miejscu głównego bohatera nie wita jednak nikt z członków jego rodziny. Na dziedzińcu nie pojawiają się przybyli dzień wcześniej „ciotkowie" i wujkowie, a także dalecy krewni. Chłopak nie widzi też nigdzie swoich rodziców ani samej panny młodej. W zamkowym holu stoją ich bagaże. Porzucone w nieładzie, pozostawione bez opieki. Zapomniane? Zgubione?

Nagle przez zamkowe okno wylatuje jakiś człowiek. Przez chwilę frunie w powietrzu, po czym z hukiem rozbija się o ziemię. To zaprzyjaźniony z rodziną głównego bohatera ksiądz. Ciężko ranny, informuje gracza o spisku. Hrabia nie jest tym, za kogo się podaje. Budynek i okoliczne włości zamieszkują nieczyste siły. Trzeba ratować pannę młodą!

I tu do głosu dochodzisz ty. Masz zaledwie kilka godzin, by zapobiec niecnym knowaniom hrabiego i uratować poszczególnych członków swojej rodziny. Zamek zaś jest duży i pełen niespodzianek. Wejścia do większości komnat bronią drzwi, te zaś wymagają kluczy. W dodatku wszędzie panoszą się okropne stwory. Wśród nich dominują piekielne ogary, zniewoleni mocami księdza wieśniacy oraz wampiry w kilku różnych odmianach. Początkowo gracz traktuje bestie ostro zakończoną laską, a także pożyczonym od księdza krucyfiksem. Okazuje się jednak, że nawet tak prozaiczne bronie są skuteczne w walce z siłami ciemności.

Scenariusz programu jest niestety liniowy. Główny bohater krąży po zamku jak po sznurku i nie ma zbyt wielu możliwości zboczenia z trasy. Co gorsza, gra nakłada na gracza dość banalne cele. Na początku James ma pół godziny, by odnaleźć lekarza i sprowadzić go w miejsce, gdzie leży ranny ksiądz. Potem szuka kolejnych członków rodziny. Każdy z nich, po odnalezieniu, darowuje chłopakowi jakiś nowy gadżet (pistolet, muszkiet, wodę święconą, miecz, psa obronnego), klucz czy cenną podpowiedź. Pewnym minusem programu jest fakt, że konkretnego przeciwnika możesz pokonać tylko za pomocą określonej broni. Gra się więc według zasady: wejść, rozpoznać cel, wycofać się i zmienić broń, ponownie wejść...

Od strony technicznej program nie robi wrażenia. Grafikę uznać należy za przeciętną. Postacie składają się z niewielkiej ilości polygonów, poruszają się niezbyt płynnie i nie grzeszą inteligencją. Z reguły atakują na głupa, na wprost, bez zastanawiania się bądź analizowania swoich szans. Często wyskakują z zaułków oraz ciemnych korytarzy i z dzikim wrzaskiem rzucają się na gracza. I to już robi wrażenie. Naprawdę mocne. Grając wieczorem naprawdę można się dorobić zawału serca i zejść z tego nieszczęsnego padołu. I później prasa napisze, że gracz znów przekręcił się tnąc w „głupie strzelaniny"...

Ścieżkę dźwiękową wypełniają jęki, piski, trzaskania i łomotania. Towarzyszą im utwory zagrane na pianinie z towarzyszeniem smyczków.

Słabe tekstury opinające wszystkie przedmioty wyglądają trochę lepiej dzięki specjalnym filtrom upodobniającym grę do filmów z czasów kina niemego. Autorzy gry nie ukrywają, że inspirację stanowił dla nich znakomity film niemiecki „Nosferatu: Symfonia grozy". Inną ciekawostką jest generator pomieszczeń. Za każdym razem, gdy rozpoczynasz zabawę od nowa, program w sposób losowy ustawia wszystkie ściany, schowki i korytarze. Dzięki temu ukończenie tej stosunkowo krótkiej gry nie oznacza definitywnego końca zabawy z WRATH OF MALACHI. Ten program można swobodnie przejść i drugi raz. Strach wcale nie jest mniejszy.

Strach. Pojawia się nagle, czasem bez przyczyny, czasem w sytuacji domniemanego zagrożenia. Przynosi drżenie rąk i nóg, bladość skóry, wytrzeszcz oczu. Wpływa też na przyspieszenie rytmu serca, wzrost ciśnienia, poziomu adrenaliny i cukru we krwi. Lekarze twierdzą jednak, że to tylko chemia. Zwykła chemia. Kilkaset megabajtów danych zapisanych na płytce z grą NOSFERATU jest widać nowym rodzajem elektronicznego katalizatora...

••• Michał „Joel" Zacharzewski

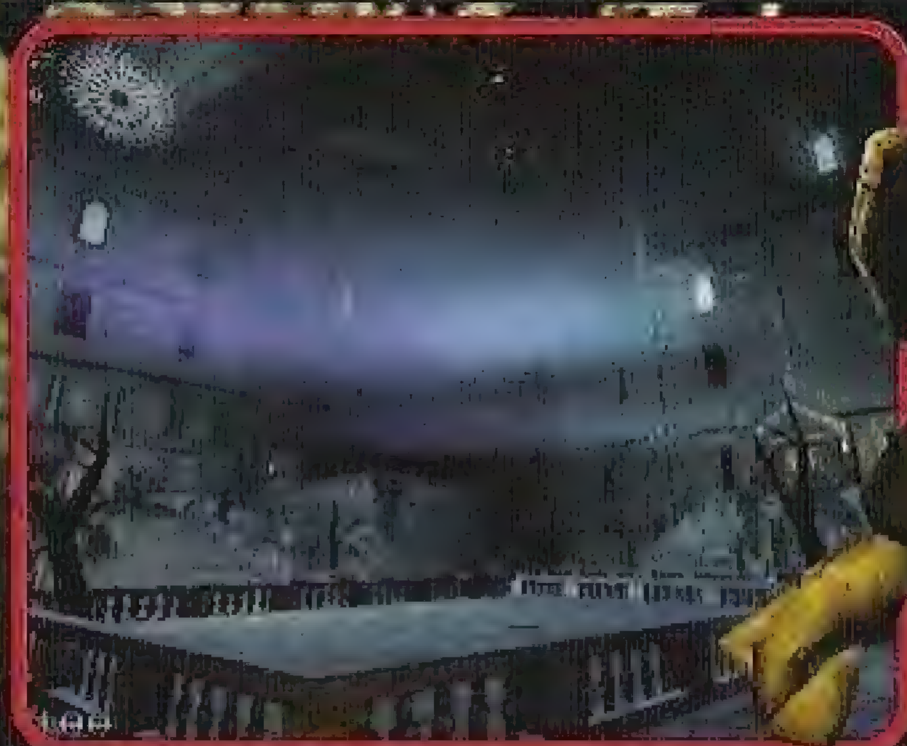
Nosferatu: Wrath of Malachi **4**
horror FPP

Wymagania sprzętowe: Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM — cena 29.90$
Gra na platformy: PC
☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
Idol FX
www.nosferatu-game.com

+ Genialny klimat i fabuła, losowo generowane poziomy
− Słaba grafika, przeciętna Sztuczna Inteligencja komputera

Grafika 3+ | Dźwięk 5+ | Frajda 4+

Gra nie prezentuje się zbyt estetycznie. Być może dlatego jest **taka straszna? I o to chodzi!**





NEIGHBOURS FROM HELL

Coś dla tych, którzy nienawidzą swych sąsiadów



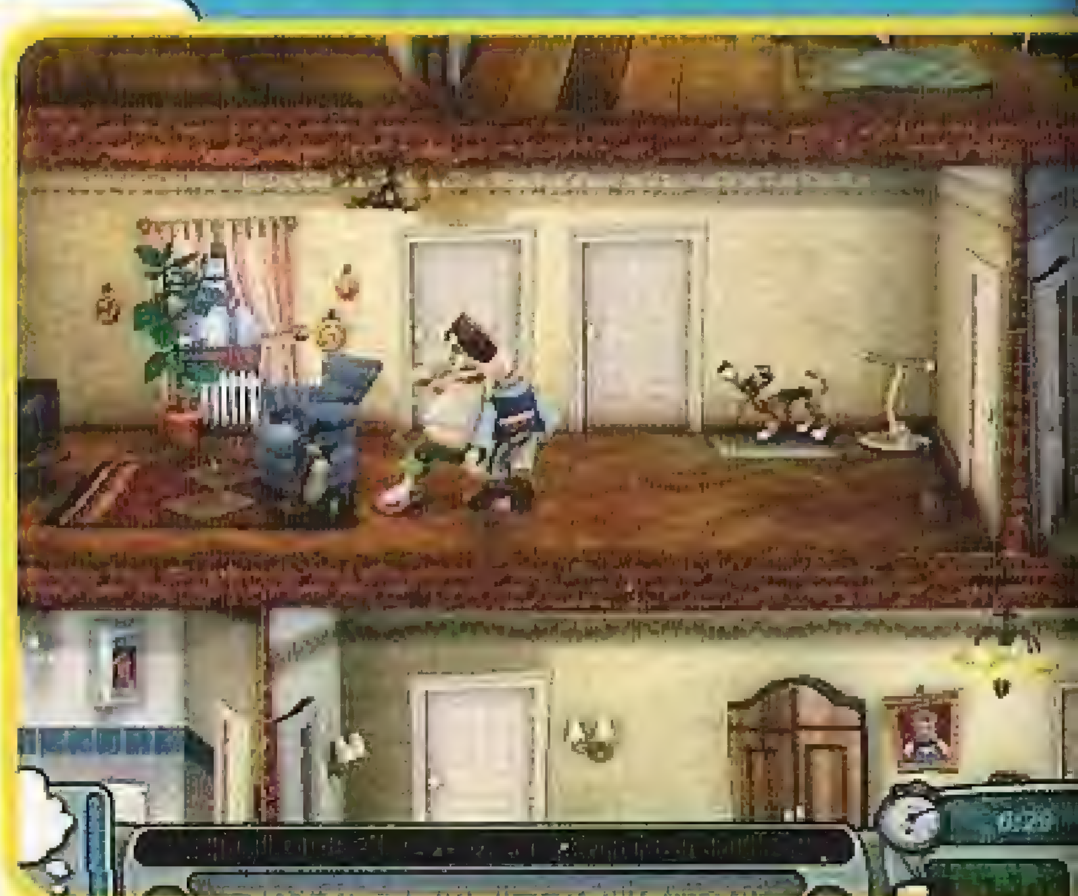
Sprawa wygląda następująco – jest sąsiad, sztuk jeden. Ma mieszkanie, także sztuk jeden. W mieszkaniu znajduje się pies (sztuk jeden), papuga (sztuk jeden) oraz cała masa sprzętów... każdego rodzaju sztuk jeden. Zadanie gracza polega na uprzykrzeniu życia sąsiadowi. Do tego celu służą wspomniane już sprzęty, porozrzucane po całym mieszkaniu. Po co to wszystko? By bawić gawiedź, oczywiście. Wkurzanie tęgawego debila jest bowiem tematem jednego z modnych ostatnio reality show, kręconego na żywo przez gracza na komputerze. Wszystko to zaś stanowi fragment wciągającej gry logicznej pod tytułem NEIGHBOURS FROM HELL (SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM).

Gracz wciela się tu w Woody'ego, którego dręczy i molestuje „piekielny" sąsiad. Do tej pory Woody zachowywał się po chrześcijańsku i w odpowiedzi na każdy cios nadstawiał drugi policzek. Wreszcie nie zdzierżył. Miarka się przebrała. Jedyne, czego pragniesz w tej chwili, to słodka zemsta. Już niedługo będziesz miał okazję pokazać, że ty również potrafisz płatać nieziemskie figle.

Miejscem akcji jest mieszkanie wrednego sąsiada. Wchodząc do jego lokum, Woody będzie wyszukiwał miejsca i przedmioty, które można popsuć i w ten sposób sprawić, by wróg zaczął się denerwować. A jak można go wyprowadzić z równowagi? Banalnie prosto. Sąsiada irytuje np. gdy poślizgnie się na podłożonych w przedpokoju kulkach bądź gdy fiknie w kuchni na skórkach od banana. Wkurza go też zepsucie odkurzacza czy pralki, a z tych nieco bardziej skomplikowanych czynności – na przykład przypalenie koszuli żelazkiem. Każde paskudne działanie wywoływać będzie u ofiary napady złości. Im więcej nastąpi tych „napadów", tym więcej punktów (tu przedstawianych w postaci procentów) otrzyma gracz. Ukończenie etapu z odpowiednio wysokim wynikiem pozwala przejść dalej.

Oczywiste jest, że Woody nie może dać się złapać. Czasem prawdziwą sztuką jest uniknąć spotkania. Co więcej, po stronie wroga stoją dwaj jego sprzymierzeńcy, pies i papuga, którzy bez skrupułów ostrzegą swojego pana zawsze wtedy, gdy bohater bezceremonialnie wkroczy do pokoju. Można oczywiście starać się zwierzęta przechytrzyć, choćby skradając się na palcach, lecz chwilami jest na to zbyt mało... czasu. Na zdobycie odpowiedniej ilości punktów masz zaledwie kilka minut i na ogół trzeba się spieszyć.

Do przejścia w grze jest 14 etapów, które podzielono na trzy sezony (podział na sezony jest w telewizji niezwykle popularny i nie ma nic wspólnego z porami roku czy latami kalendarzowymi). W każdym z nich pojawia się nowy poziom mieszkania – w sezonie drugim jest to strych, a w trzecim piwnica. Każda lokacja to wiele nowych możliwości i oczywiście kolejne utrudnienia. Jak bowiem zejść na dół, by zacząć majstrować przy pralce, gdy sąsiad właśnie wychodzi z piwnicy? Cóż, zawsze można wpełznąć pod łóżko lub schować się do szafy – te dwa miejsca zostały tak skonstruowane, by w razie niebezpieczeństwa Woody mógł się tam ukryć.



Ciekawą rzeczą są specjalne nagrody przyznawane pod koniec każdego sezonu. Woody może dostać statuetkę brązowego, srebrnego bądź złotego sąsiada, zależnie od tego, z jakimi wynikami ukończył każdy z epizodów. Owe nagrody tak naprawdę nie dają graczowi nic poza satysfakcją. A szkoda, przydałyby się chociaż jakieś ciekawe filmiki.

Grafika przypomina pewną czeską animowankę, która również nazywała się „Sąsiedzi". W NFH postacie to takie plastelinowe ludki, które dają się ugniatać w dowolny sposób. Słyszałam już wiele niepochlebnych słów na temat tej konwencji („dla dzieci", „kostropate"), jednak uważam, że program wygląda estetycznie i oryginalnie. Dźwięk także wydaje się poprawny. Co prawda główny motyw muzyczny nie zmienia się przez niemal całą grę, ale został tak idealnie dobrany do jej charakteru i oprawy graficznej, że nie dość, iż nie przeszkadza, to jeszcze nadaje rozgrywce odpowiedni klimat.



Producent tytułu, firma JoWooD, już zapowiedział kolejną część NEIGHBOURS FROM HELL. Tym razem główny bohater wyjedzie na wakacje w tropiki i ku swemu przerażeniu spotka tam... sąsiada. Na razie jednak pozostaje przepychanka w mieszkaniu. Czy to etyczne? Z pewnością nie. Ale nie zastanawiaj się nad tym, po prostu dobrze się baw. O to tylko tutaj chodzi.

■■■ Anna „Devi" Wojewódzka





Neighbours from Hell — **4+**

Logiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 166 MHz, 64 MB RAM
- cena ok. 25$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Encore Software / JoWooD**
- www.neighbours-from-hell.com

\+ Ładna, śmieszna i pozwalająca rozruszać szare komórki

– Stanowczo za krótka

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 4

Świetna gra na samotny wieczór. Zwłaszcza gdy sąsiad kładzie kafelki lub zrywa podłogę do późnych godzin nocnych

Piraci Nowego Świata

Oto kolejna morsko-piracka gra strategiczna specjalizującej się w tym temacie firmy Ascaron







Na Zachodzie ta gra funkcjonuje pod nazwą PIRATE HUNTER, ale tytuł polski jest całkiem niezły i chyba jego celem było nawiązanie do PIRATÓW Z KARAIBÓW. Mimo ogromnych podobieństw do PORT ROYALE (nazewnictwo, podobny obszar, na którym toczy się akcja, zbliżony interfejs oraz scenografia) PNŚ jest grą pozwalającą na zabawę innego rodzaju. Autorzy zrezygnowali z wielu opcji gospodarczych na korzyść akcji. I nic dziwnego, bowiem bohaterem PNŚ nie jest zabawiający się czasami w korsarza kupiec, lecz najprawdziwszy pirat. Który pohandlować też lubi (zwłaszcza jak coś komuś ukradnie), ale jego głównym zadaniem jest prowadzenie wojaczki na morzach oraz zdobywanie bogatych łupów. Autorzy ograniczyli maksymalną liczbę możliwych do stworzenia konwojów, a fabuła gry jest tak skonstruowana, że co pewien czas, po zakończeniu określonego scenariusza, należy zabawę zaczynać niemalże od początku. Dlaczego? Gdyż następuje chwila dzielenia łupów, puszczenia załogi samopas, a ty znowu zabierasz się za tworzenie nowej łupieżczej flotylli. Niestety, fabuła wymusza również rozpoczęcie rozgrywki w konkretnym roku (1570) i w barwach konkretnego kraju (Hiszpania), a dopiero po zakończeniu tego „rozgrzewkowego" scenariusza pojawia się możliwość wyboru innych opcji (możesz zostać poddanym holenderskim, angielskim lub francuskim).



Generalnie do twoich zadań należy wykonywanie głównych misji przewidzianych w scenariuszu oraz misji losowo wybieranych, które można otrzymać podczas audiencji u gubernatorów lub rozmów w portowych tawernach. Większość z nich dotyczy zaatakowania oraz zatopienia jednostek wrogów, ale czego innego można się spodziewać zważywszy na profesję głównego bohatera? Jednak PNŚ nie da się bynajmniej oskarżać o liniowość (chociaż sporo misji ma limit czasowy, co powoduje, że nie wolno ci za bardzo marudzić). W karaibskim świecie przemocy i rozboju graczowi pozostawiono sporo swobody i to ty będziesz decydował, w jakim kierunku się udać, co robić, kogo grabić i jakie zlecenie przyjąć, a jakie odrzucić.

Rzecz jasna, w życiu każdego pirata podstawową rozrywką dnia codziennego (bo picie i chędożenie jest tylko od święta, w portach) była morska walka. W PNŚ odgrywa ona również sporą rolę, ale tym razem twe możliwości zostały w porównaniu z PORT ROYALE mocno ograniczone. Bowiem możesz dowodzić tylko jednym okrętem, a reszta twojej floty gdzieś tam bezczynnie stoi i patrzy, jak pan kapitan wypruwa sobie żyły, walcząc z przeważającymi siłami wroga. Ale rozwiązanie to ma również poważną zaletę. Oto zyskujesz możliwość idealnego panowania nad statkiem, jego zwrotami, salwami z burt itp., a nie musisz się rozpraszać i poświęcać uwagi wielu okrętom naraz. Jak zwykle w tego typu grach masz kilka możliwości ataku: możesz uszkodzić wrogowi żagle, próbować zatopić go, rozbijając mu salwami kadłub albo wytłuc kartaczami załogę i przejść do abordażu. Kiedy już zwyciężysz, zyskujesz towary wiezione przez wroga, możesz również przejąć i wcielić do swego konwoju zdobyczny okręt.

Po zwycięstwie możesz przehandlować zdobyte towary w którymś z licznych miast. Tam też naprawiasz swe okręty, rekrutujesz nową załogę i uzupełniasz zapasy. Podobnie jak w PORT ROYALE czy PATRICIAN w ekonomii świata gry zachodzą dynamiczne zmiany. Ceny szybują w górę bądź spadają na mordę i czasami ciężko „wstrzelić" się w odpowiedni czas z odpowiednim towarem. No, ale jak już napisałem wcześniej, nie handlem żyjesz w tej grze.

PIRACI NOWEGO ŚWIATA to kolejna na naszym rynku pozycja z niszowego gatunku, jakim są morskie strategie handlowe. I ja po prostu zastanawiam się, czy w tym barszczu nie pływa już przypadkiem za dużo grzybków. Gdybyż to były jeszcze Psylocible mexicana! :-)

■■■ Jacek „Randall" Piekara



Piraci Nowego Świata **4+**

Strategia-akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ascaron / Cenega Polska**
- www.ascaron.com

\+ Łatwy w użyciu interfejs, bardzo estetyczna grafika

– Gra niszowa, tylko dla fanatyków gatunku

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Pomimo wielu podobieństw nie jest to powtórka z PORT ROYALE. Tym razem twoim zadaniem jest bowiem piracenie, nie kupczenie :-)



jesteśmy niesamowici

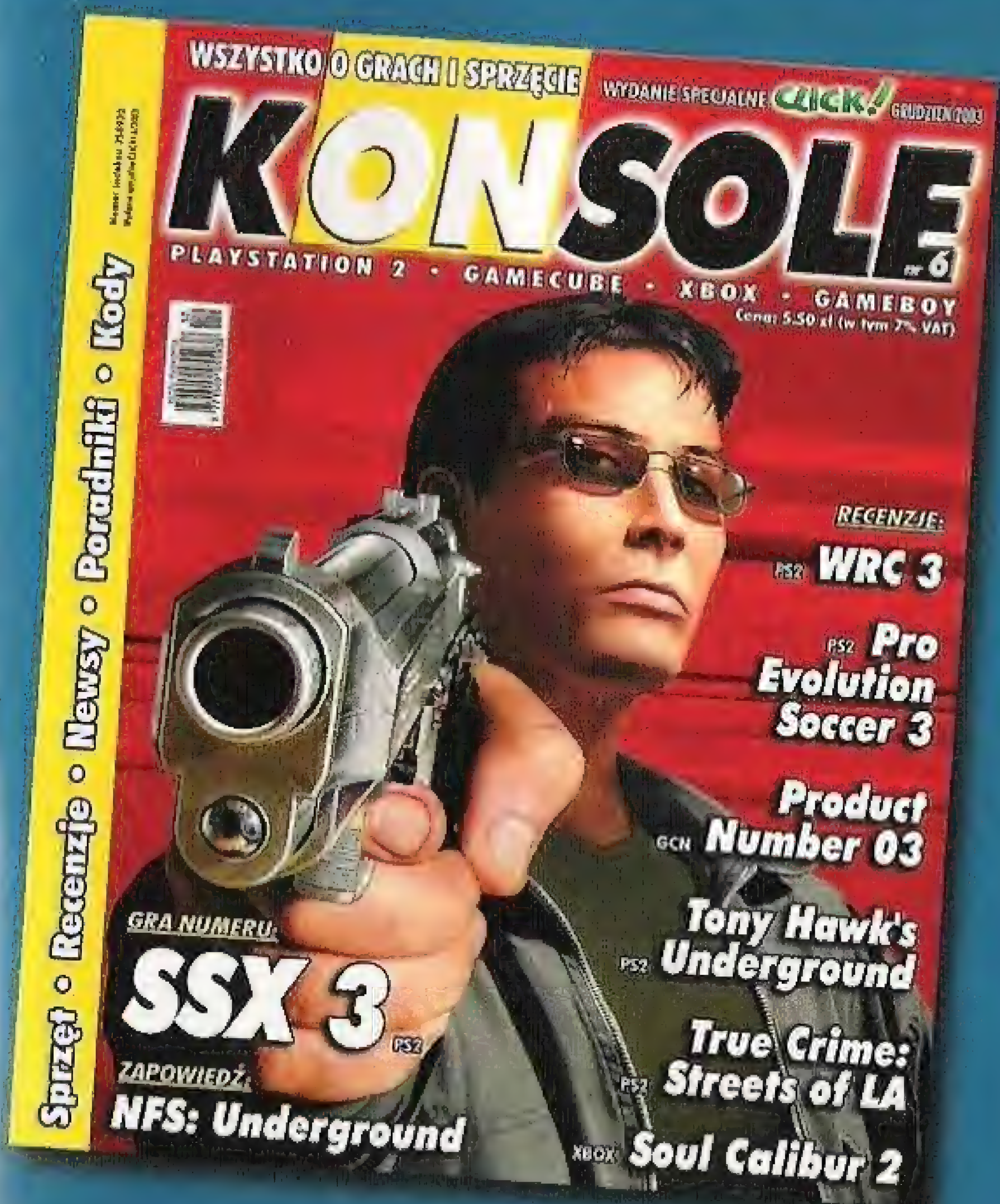
...ale tylko ty możesz to ocenić

w numerze opowiadania:
Andrzeja Pilipiuka, Rafała Ziemkiewicza, Romualda Pawlaka, Tomasza Pacyńskiego, Jacka Piekary

100 stron

ŚWIĄTECZNE NIESPODZIANKI

100% konsol



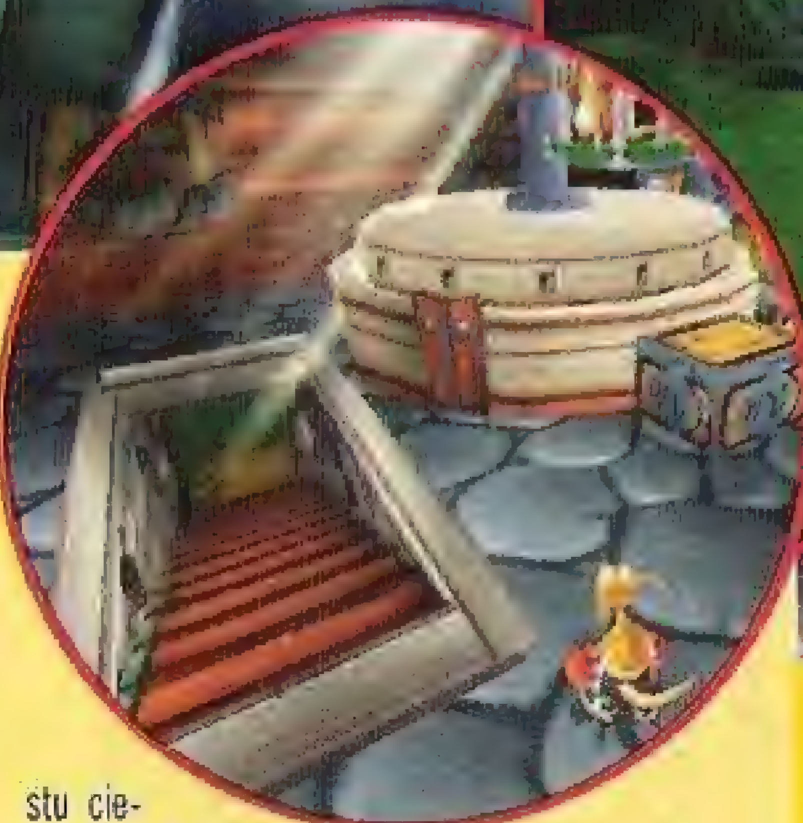
wiemy, co to dobra zabawa

...nie musisz się nudzić!

FANTASY oraz KONSOLE już w kioskach

KAO RUNDA 2 KANGUREK

Kangurek przypadł graczom do gustu. Czas więc ponownie założyć rękawice bokserskie





Oglądając bokserskie popisy Gołoty, żałowałem, że do walki nie wystawiono innego naszego pięściarza, który w puch obróciłby całego tego Tysona. Cóż z tego, że pochodzi z Australii, gdy publicznie mówi, że czuje się w pełni Polakiem. Naprawdę nie ma się kogo wstydzić! O kogóż chodzi? Oczywiście, że o kangurka Kao. Kangur jaki jest, każdy widzi. Dwie silne tylne łapy – służące do brykania, skakania, odbijania się i Bóg wie, czego jeszcze – oraz dwie przednie, ubrane w krwistoczerwone rękawice bokserskie do obijania nieprzyjemnym stworkom facjat. Do tego ogon i torba – kangur jak się patrzy.

Wracając do Kaosia – już raz zdołał uratować kupry zwierzętom z okolicy, teraz będzie musiał zrobić to po raz drugi. Podły, nikczemny, obleśny Hunter ponownie ruszył do boju, wykorzystując swoich popleczników do chwytania egzotycznych stworzeń z najróżniejszych stron świata. Tak oto Kaoś ponownie przywdziewa rękawice i rusza na odsiecz porwanym przyjaciołom. O tym, że za friko zwiedzi m.in. lodową krainę, bobrowy las, wodne głębiny, tropikalne wyspy oraz mroczną bazę Huntera, nawet nie wspomnę. W jego przygodach wezmą również udział: skrzecząca Papuga, bajkowy Świetlik, Bobry i Pelikan. Każdy z nich na swój sposób pomaga kangurkowi. Kaoś nie może obejść się bez motorówki, snowboardu, tratwy, zdalnie sterowanych torped, australijskiego bumerangu, już bardziej polskich szyszek, katapulty i wreszcie beczki do wodnych spływów. Na drodze bohatera stają przeróżne stworki idealne wręcz do rozwałki. Wybierać można spośród gnomów, chodzących kasztanów, upierdliwych os, strzelających facetów i wielu, wielu innych. Całość oczywiście pozbawiona jest krwistych wstawek, przez co doskonale nadaje się dla dzieci.

Polak potrafi, to prawda. Gra została okraszona fantastyczną, kolorową grafiką. Pełne 3D ubrane w śliczne, dokładne tekstury na pewno usatysfakcjonuje młodego odbiorcę. Niestety młodego, bo ja wciąż czuję pewien niedosyt. Mimo że wszystko takie ładne, wielobarwne, porządnie ocieniowane, nie potrafię oprzeć się wrażeniu, że czegoś tu ciągle brak. Natomiast animacja to już inna sprawa. Po prostu cieszy oko. Warto chwilę poczekać i popatrzeć, jak Kaoś odwraca się w stronę gracza i próbuje go przestraszyć, jak skacze na skakance lub upada na śliski lód, jak charakterystycznie rusza łapkami podczas lotu i z jakim wysiłkiem rzuca szyszkami. Naprawdę animatorzy odwalili kawał dobrej roboty, nie ma w ogóle na co narzekać. W przypadku oprawy dźwiękowej jest już niestety gorzej. Pobrzękująca w tle muzyczka jest banalna i mało urozmaicona, więc bardzo szybko się nudzi. Odgłosy otoczenia dźwiękowcom wyszły lepiej, lecz nadal nie dostajesz nic specjalnie zachwycającego. Warto wspomnieć także o polskiej wersji językowej. Co tu dużo mówić, aktorzy nie spisali się. Grają sztywno, drętwo, a z ich głosów bije sztuczność. Ponadto zostali źle dobrani. Podczas zabawy trafiłem może na jedną, dwie postaci, które mówiły jak trzeba. Szkoda, bo psuje to ogólne dobre wrażenie, jakie robi gra.

Ponieważ produkt adresowany jest, przynajmniej w moim odczuciu, do graczy młodszego pokolenia, dziwi czasem poziom trudności. To dobrze, że autorzy nie zapomnieli o zagadkach i nie zrobili z gry dennej platformówki w stylu „byle do przodu". Jednak niekiedy trudno domyślić się, o co tu naprawdę chodzi. Zdarzają się takie sytuacje, gdzie na jednym etapie rozgrywki trzeba męczyć się dobre pół godziny, by przejść dalej. Przyznam szczerze, że miałem wtedy ochotę wszystko to rzucić w diabły. Może jestem już za stary (nie!) i brak mi umiejętności abstrakcyjnego postrzegania świata. Zadania nie ułatwia praca kamery, która potrafi zaciąć się wraz z kangurkiem w jakiejś ciasnej szczelinie i ani myśli wyjść – pozostaje restart, a że save'y zapisują jedynie stan zebranych dukatów, kryształów (po zebraniu określonej ilości masz dostęp do ukrytych poziomów) i gwiazdek (podwyższają umiejętności), poziom musisz zacząć od nowa. Kamera utrudnia także skoki bądź prawidłowe wykonanie innej czynności (a Kaoś ma ich do dyspozycji wiele, m.in. boksowanie, uderzenie ogonem, podwójny skok, toczenie się, podciąganie na uszach i inne). Całość na szczęście utrzymana jest w humorystycznej tonacji, dzięki czemu nie raz zdrowo się uśmiejesz.

Kaoś idealnie pasuje na gwiazdkowy prezent dla pociechy i sądzę, że sprawi wiele, wiele frajdy młodszemu graczowi. Nie powinno cię też zdziwić, gdy pewnej nocy przyłapiesz ojca szalejącego kangurkiem na ekranie twojego komputera. Mimo drobnych usterek – szczerze polecam.

■■■ Marcin „Izymon" Izydorczyk

Kangurek Kao Runda2 — **4+**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Tate Interactive / Cenega Polska**
- www.kaothekangaroo.com

+	–
Genialna animacja, soczyste kolory, dużo zadań do wykonania	Chwilami trochę za trudna! Do tego źle dobrano głosy postaci

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4+	4

Gra oferuje kilkanaście godzin fajnej rozrywki. Powinna spodobać się młodszym graczom, a także ich rodzicom. Wciąga



Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku



Autorzy tej gry do wykształconych bynajmniej nie należą. KURKA WODNA jest bowiem popularną, plebejską nazwą kokoszki wodnej, niewielkiego chruściela, o którym miłośnicy łaciny mówią brzydko „Gallinula chloropus". Zwierzak ów szama roślinki i drobne bezkręgowce, nosi pierze w tonacji łupkowoszarej i brązowej, przy czym brzuch smaruje na biało. I co najważniejsze – pod żadnym względem nie przypomina kury. Nawet rozstaw skrzydeł ma inny!

Wszystkie programy z serii GUMKA WOLNA są niemalże takie same. Gracz kieruje w nich malutkim celowniczkiem i łoi do przelatujących przez ekran zwierzaczków. Te odgryzają się, ciskając jaja. Rozciapane żółtka spływają po monitorze niczym krew w najlepszych horrorach... Na szczęście gra jest wspaniała. Ślicznie wygląda zwłaszcza ręcznie animowana grafika, pełna drobnych, świetnie namalowanych szczegółów, zabawnych animacji, inteligentnie dobranych kolorów. Nowa odsłona przynosi też tryb sieciowy oraz trzy nowe rodzaje broni (laser, karabin, miotacz ognia).



KURTKA MODNA 3 to bezsprzecznie najlepszy klon starego MOORHUHN. Jest ładny, dopracowany i wciągający. I niech ktoś powie, że Polacy nie umieją pisać dobrych gier...

Kurka wodna 3
Naparzanie do kurek
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 19.90
- Topware / Dobra Gra
- Gra na platformy: PC
- www.kurkawodna.pl

5

Skoki narciarskie 2004

Zeszłoroczna edycja SKOKÓW NARCIARSKICH powstała w rodzimej firmie L'Art. Niestety, gra była słaba niczym gruźlik po antybiotykach. Zawierała też całą masę błędów i niedoróbek. Z nieukrywaną przyjemnością wystawiłem jej ocenę mierną i dałem kopa na pożegnanie. Wyleciała wówczas z mego kompa z hukiem podobnym do tego, jaki wydaje z siebie monitor zlatujący z biurka na podłogę.

W tym roku jest lepiej. Dużo lepiej. Pojawiły się bowiem specjalne wskaźniki ułatwiające wyczucie momentu odbicia i lądowania. Wystarczy kliknąć



w momencie, gdy specjalny wskaźnik jest króciutki, a zawodnik wybije się i pofrunie do przodu niczym kaczka na uwięzi. Ułatwia to zabawę, aczkolwiek z intuicyjnością DELUXE SKI JUMP nie ma nic wspólnego. Zamiast skakać niczym Małysz, gracz bawi się w kreseczki...

Ciekawą nowość stanowi możliwość balansowania ciałem w czasie lotu oraz... komentarz w wykonaniu Macieja Kurzajewskiego z TVP i Marka Rudzińskiego z Eurosportu. Panowie wypadają przekonująco, choć nie znają prawdziwych nazwisk zawodników. Poprawiono też grafikę. Nowy silnik Renderware sprawuje się lepiej niż w zeszłym roku, choć ma wpływ na szaleńczo długi czas wczytywania skoczni. Całość pogrążają brzydkie menusy i brak uczucia prędkości. Ale cóż... z braku laku i rak ryba.

Skoki Narciarskie 2004
Symulator Adama Małysza
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 19.90
- L'Art / Dobra Gra
- Gra na platformy: PC
- www.dobragra.pl

3+

Wyścigi kurczaków



Ojcowie prawdziwej, niemieckiej Kurki Wodnej wciąż grzebią w jej odchodach. Szukają ziarenek zwanych potocznie dziengami, dularami bądź ze starogermańska schmallem. Niedawno zainwestowali w serial telewizyjny, troszkę wcześniej w specjalny kurzy portal. Ich zeszłoroczny pomysł – WYŚCIGI KURCZAKÓW – też jest całkiem spoko. Miłośnicy TOON CAR przeżyją z nim kilka naprawdę upojnych nocy.

Pewnego dnia kogut, paskudna żaba, bałwan i postrach strachów spotkali się na wyłomie w leśnym wyrębie. Wybuchła sprzeczka, które ze stworzeń jest najszybsze. Padło na karty. Takie malutkie samochodziki, w których ścigał się niegdyś sam Mario. Przygotowanych na potrzeby gry tras jest pięć. Niewiele. Na szczęście zaprojektowano je z finezją, ozdabiając wieloma zabawnymi detalami w postaci... pasących się na poboczu krów czy pingwinów obserwujących rajdowców. Zabawny model jazdy, ostre przyprawy... chanki, sympatyczne postacie kierowców – wszystko to należy zapisać po stronie plusów. A minusy? To taka malusia gra. Nie będę pastwił się nad nią. Niech sobie żyje, kuraczka jedna!



Wyścigi Kurczaków
Zapylające zwierzątka
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
- Phenomedia / Play
- Gra na platformy: PC
- www.moorhuhn-kart.de

3+

Zaginiony skarb

Skarby mają to do siebie, że ich nie ma. To znaczy są, ale zgubione. A skoro są zgubione i trzeba ich szukać (na ogół bez powodzenia), to ich tak naprawdę nie ma. Przeczy to założeniu, że są, ponadto wprowadza chaos, zamęt i zaniepokojenie. Wykorzystują to producenci gier komputerowych, serwując kolejną produkcję z serii „Poszukiwacze zaginionych skarbów".

Tym razem jest to niskobudżetowa gra logiczna w stylu popularnego HOPMON. Gracz kieruje w niej niewielkim, kanciastym awanturnikiem i szuka skradzionych z klasztoru posążków. Przedziera się przez ośnieżone Himalaje i mroczne jaskinie, dreptając po blisko 100 niewielkich labiryntach-poziomach najeżonych pułapkami. Czasem ślizga się na malutkich lodowiskach, kiedy indziej ucieka przed brzydkimi stworami. Gra nie epatuje przemocą, choć z etapu na etap misja robi się trudniejsza. Mróz szczypie w uszy, kłaki na głowie sztywnieją, kładki pod nogami co chwila zapadają się, a mózg musi pracować na najwyższych obrotach.



Program drogi nie jest, lecz nie jest również ładny. Broni go jedynie gatunek. Programów logicznych na sklepowe półki rzucono tyle co kot napłakał, a jako doświadczony właściciel rozmiauczanego czarnucha jestem w stanie stwierdzić, że stworzenia te raczej nie płaczą...



Zaginiony skarb
Labirynt w 3D
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
- Suricate / Play
- Gra na platformy: PC
- www.suricate-software.com

3-

Pumpkin Mania

Taka bieda, że aż piszczy. I choćbyś ją ugniatał i upychał, ściskał i torturował, to i tak się w pale nie zmieści. I jeszcze jej autorzy bezczelnie twierdzą, że to doskonały prezent na Halloween!

PUMPKIN MANIA to odmiana popularnego „kolorowego TETRISA". Każda z plansz to duży pionowy słupek kolorowych dyń. Co parę chwil z boków wyskakują dwie nowe bulwy. Gracz przemieszcza je w górę i w dół, i w dowolnym miejscu uwalnia. Wówczas dolepiają się do słupka, tworząc bardziej skomplikowaną konstrukcję. Gdy połączą się trzy dynie tego samego koloru, znikają z planszy, a na koncie gracza pojawiają się nowe punkty. Ileż razy to już było?



Gra nie wygląda najlepiej, w dodatku szybko się nudzi. Owszem, przez pierwszych piętnaście minut zabawa jest fajna, ale później człowiek zaczyna ziewać jak na ruskim filmie. Denerwuje monotonna muzyczka zagrana na marnym syntezatorze. Ponadto kolejne poziomy wyglądają niemal tak samo. A przecież dynię można było zamienić na jej odmiany, różnego rodzaju kabaczki, cukinie i patisony. Dałoby się też dorzucić jakieś znajdźki, przeszkadzajki, bonusy, walki z bossami (hodowana w Peru dynia olbrzymia potrafi ważyć 100 kg). Byłaby wówczas różnorodność. Działoby się coś. Ale nie – autorzy uparli się na Halloween...

I to za jaką cenę!!!



Pumpkin Mania
Przekładanie dyń. Tak, DYŃ
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90$
- Nobel Games
- Gra na platformy: PC
- www.nobelgames.com

1

Mocy, przybywaj... cz.2

jak przyspieszyć swój komputer?

Podkręcanie procesora wielu osobom kojarzy się z monstrualnymi układami chłodzącymi, zmieniającymi PC w mały parowóz. Całkowicie niesłusznie...

Tylko nieliczni użytkownicy pecetów zdają sobie sprawę, że możliwości ich maszyn są czasami większe, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Znajdujący się w sklepach sprzęt jest konfigurowany dokładnie według zaleceń producentów – nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że w ten sposób marnuje się sporo komputerowej mocy. Nic więc dziwnego, że coraz więcej osób postanawia zmusić swoje blaszaki do żywszej pracy. Najczęściej stosowaną metodą jest overclocking procesora.

Zanim zniszczysz komputer

Zanim zaczniesz eksperymentować ze swoim komputerem, musisz wiedzieć, iż nie jest to zabawa bezpieczna. Standardowe ustawienia, z jakimi działa twój PC, są zwykle optymalne pod względem bezpieczeństwa komponentów użytych do jego budowy. Oznacza to, iż jakakolwiek zmiana szybkości pracy procesora, pamięci, karty graficznej, szyny PCI i AGP oraz innych podzespołów **może doprowadzić do uszkodzenia sprzętu** bądź sprawić, iż będzie on pracował niestabilnie (resetował się albo zawieszał). Przy zmianie parametrów pracy wymagana jest ostrożność, zdrowy rozsądek oraz doświadczenie. **Redakcja CLICK! nie ponosi odpowiedzialności za szkody wywołane działaniami zainspirowanymi przez ten artykuł!**

Na początek...

Nie wszystkie elementy komputera da się łatwo zmusić do szybszej pracy! Szczególnie dobre efekty uzyskasz, jeśli posiadasz procesor z rodziny Athlon XP (ale nie każdy!), przyzwoitej jakości pamięci oraz nowoczesną płytę główną. Aby sprawdzić, czego możesz się spodziewać, musisz zajrzeć do instrukcji i BIOS'u swojej płyty głównej. Do overclockingu najlepiej nadają się płyty, które pozwalają na bezzworkową (tzn. poprzez BIOS) i płynną (np. co 1 MHz) zmianę częstotliwości pracy magistrali komputera – FSB. Po drugie, świetnie by było, gdyby płyta pozwalała na ustawienie niezależnych od siebie częstotliwości pracy FSB i szyn PCI oraz AGP (jeśli już pogubiłeś się w tych wszystkich skrótach, nie martw się – zaraz powiemy, o co tu chodzi). Trzecią rzeczą, która się przydaje, jest możliwość zmiany napięć zasilających rdzeń procesora i pamięć RAM. No i na koniec sam procesor – tutaj niestety trzeba by zajrzeć pod wentylator i sprawdzić, jakie oznaczenia nosi układ. Tylko niektóre kości mają usuniętą blokadę mnożnika szyny FSB (co daje duże możliwości podkręcania), zaś jeszcze mniej z nich pozwala uzyskać naprawdę świetne wyniki. W wypadku Athlonów są to modele 1700+ i 1800+ serii AIUGA, JIUHB oraz JIUCB, 2000+ RIRGA, AIRGA i AIUHB, 2200+ AIRGA oraz AIUGA, 2400+ AIUHB oraz AIUCB. Zwolennicy Intela powinni zwrócić uwagę na Celerony 1.7 SL69Z/E0 produkowane w Malezji oraz Celerony 2.0 SL6LC/C1 z Filipin oraz Malezji.

I na koniec jeszcze jedno: jak wiesz, nawet podczas normalnej pracy procesor wydziela dużo ciepła. Gdy dodatkowo zwiększysz prędkość jego działania, sprawne chłodzenie układu stanie się wyjątkowo ważne. **Nie eksperymentuj, jeśli nie posiadasz porządnego, wydajnego radiatora z wentylatorem! Kontroluj też cały czas temperaturę układu!**

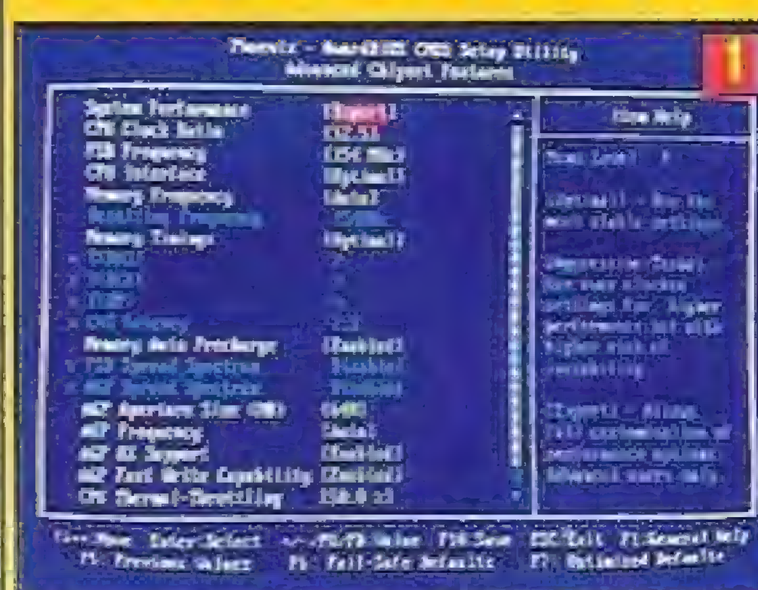
Co jest czym?

FSB, czyli Front Side Bus, określa częstotliwość, z jaką procesor komunikuje się z resztą układów na płycie głównej. Dostępne w sprzedaży procesory Athlon / Duron mogą pracować z FSB równym 100/200, 133/266, 166/333 bądź 200/400 MHz w zależności od modelu układu. Aby uzyskać wyjściową szybkość pracy układu, FSB jest odpowiednio pomnażane (mówimy, że procesor działa z FSB o wartości x i z odpowiednim mnożnikiem – y). Na przykład Athlon XP 1700+ pracuje z częstotliwością 1467 MHz, a korzysta z szyny 133 MHz i mnożnika 11 (11 x 133 MHz = dokładnie 1463 MHz). Łatwo zauważyć, że zmuszając ten procesor do pracy z FSB 166 MHz, uzyskamy aż 1826 MHz. Podobny efekt da także zmiana mnożnika na 15.5. Oczywiście w praktyce nie jest to takie łatwe.

Producenci procesorów zabezpieczyli je przed wścibskimi użytkownikami, stosując blokady nie zezwalające płycie głównej na stosowanie innych niż zalecane ustawień. Jednocześnie zaś do sprzedaży trafiły układy... pozbawione tychże zabezpieczeń! Na przykład za najlepsze do podkręcania uchodzą „stare" już Athlony XP 1700+ i 1800+ z rdzeniem Thoroughbred-B, Pentium 4 1.6A i 1.8A oraz Celeron 2 GHz. Z powyższego faktu wynika jedna ważna rzecz – przy kupnie procesora trzeba dokładnie sprawdzić jego oznaczenia, bo inaczej można trafić na „niepodkręcalny" model.

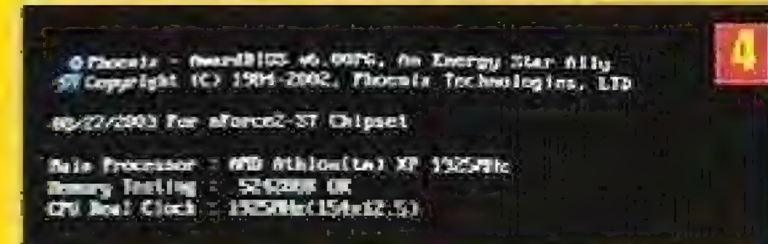
Do overclockingu potrzebna jest dobra płyta główna i pamięci. Zmiana FSB na gorszych (starszych) płytach głównych wpływa na szybkość działania szyny PCI oraz AGP (standardowo pracujących z 33 i 66 MHz). To może powodować złe działanie karty graficznej oraz dysku twardego. Nowe modele płyt oferują asynchro-

BIOS: ŁATWA WYGRANA ALBO...











1. Zmiana ustawień BIOS'u w najnowszych płytach głównych jest dosyć wygodna, a użytkownik może ingerować w większość parametrów pracy procesora.

2. Nie daj się zwieść pozorom. Z długiej listy ustawień mnożnika zazwyczaj będziesz mógł wybrać tylko niektóre, w zakresie ograniczonym przez procesor...

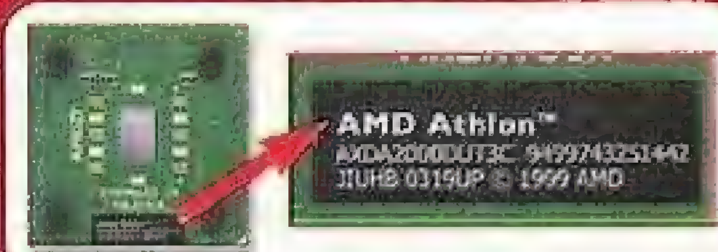
3. Ciekawe efekty można uzyskać także poprzez zwiększanie FSB. Pamiętaj tylko, aby zmian dokonywać stopniowo – np. co 3 lub 5 MHz. Za każdym razem sprawdzaj, czy system pracuje stabilnie i czy się nie przegrzewa!

4. Pojawienie się ekranu z danymi sprzętu to pozytywny objaw – sprzęt na nowych ustawieniach jest w stanie wystartować...

5. Chwila prawdy, czyli start Windows. To w tym momencie komputer często zawiesza się albo resetuje. Jeśli wszystko jest OK, możesz przejść do dalszych testów stabilności, uruchamiając jakiś program mocno obciążający system (3D Mark, któryś z nowych gier, itp.).

Oznaczenia w AMD

Wszystkie najważniejsze cechy układu zakodowane są w oznaczeniu na naklejce lub obudowie procesora

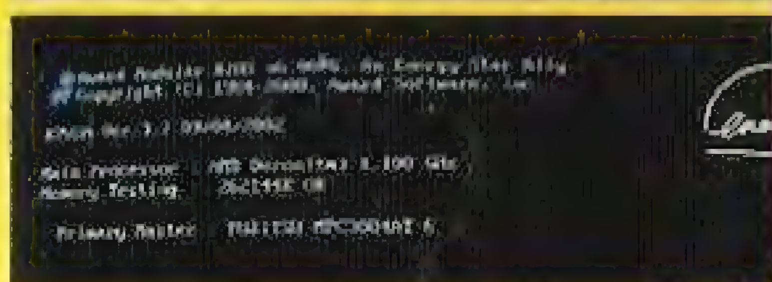


- AXDA – architektura jądra procesora; AXDA – AthlonXP 0.13 μm (Thoroughbred), D/DHD/DHM/DHL – Duron, AX – AthlonXP 0.18 μm (Palomino)
- 2000 – numer modelu
- D – rodzaj obudowy (A – CPGA, B – OBGA, D/F – OPGA, E/G – mPGA)
- U – napięcie pracy jądra procesora (V – 1.4 V, Q – 1.45 V, L – 1.5 V, H – 1.55 V, U – 1.6 V, K – 1.65 V, P – 1.75 V, M – 1.75 V, N – 1.8 V)
- T – maksymalna temperatura pracy układu: R – 70° C, V – 85° C, T – 90° C, S – 95° C, Q – 100° C
- 3 – rozmiar podręcznej pamięci cache L2: 1 – 64 KB, 2 – 128 KB, 3 – 256 KB, 4 – 512 KB
- C – częstotliwość FSB: B – 200/100 MHz, C – 266/133 MHz, D – 333/166 MHz
- JIUHB – oznaczenie serii procesora

...WIELKIE NIC







Starsze modele płyt głównych nie pozwalają na zbyt wielkie zmiany ustawień. Tutaj uzyskasz znacznie gorsze efekty

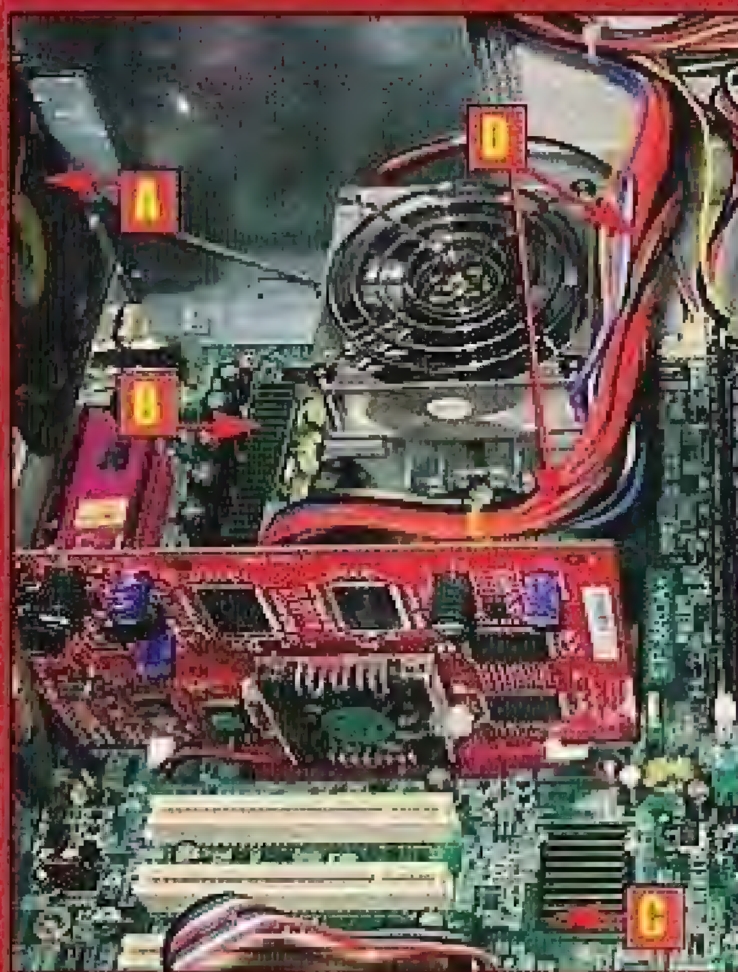
niczny (niezależny od siebie) tryb pracy FSB/PCI/AGP. Zmiana szybkości szyny FSB powoduje także zmianę prędkości działania pamięci RAM. I tak na przykład moduły DDR 266 MHz pracujące z Athlonem XP 1700+ na standardowych ustawieniach szyny 133 MHz nie będą działały po zmianie FSB do 200 MHz (bo 2 x 133 = 266, zaś przy 2 x 200 potrzebne będą kości DDR 3200, pracujące z 400 MHz). Nawet jeśli okaże się, że wszystkie elementy zestawu mogą ze sobą pracować, konieczne może być zmienianie napięć zasilających rdzeń procesora (Vcore) oraz pamięci (Vdd). Ale takie rzeczy ujawniają się dopiero w trakcie pracy.

Jak to zrobić?

Istnieją dwie metody zmiany szybkości pracy procesora – poprzez zwiększanie częstotliwości magistrali FSB (równocześnie zwiększa się wydajność całego systemu, w tym przepustowość pamięci RAM) bądź poprzez zwiększanie mnożnika (reszta komponentów pracuje bez zmian). Pierwsza metoda pozwala mniej bądź bardziej zwiększyć wydajność każdego układu, nawet z zablokowanym mnożnikiem. Druga zaś jest wygodniejsza i zapewnia większą stabilność systemu, bo praktycznie tylko procesor może tu źle działać.

Zmiany ustawień najlepiej jest wprowadzać stopniowo, obserwując, czy wszystko jest OK i czy za bardzo nie wzrasta temperatura procesora. Dodatkowo warto zainstalować jakiś program silnie obciążający system – np. test 3D Mark 2001 lub podobny, a następnie po każdej zmianie ustawień sprawdzać, czy sprzęt funkcjonuje prawidłowo. Przy okazji można zaobserwować, jak modyfikacje wpływają na wydajność peceta. Oczywiście należy liczyć się z sytuacją, kiedy komputer nie wystartuje w ogóle lub będzie się co chwila zawieszał. Należy wtedy zresetować BIOS i przywrócić fabryczne ustawienia.

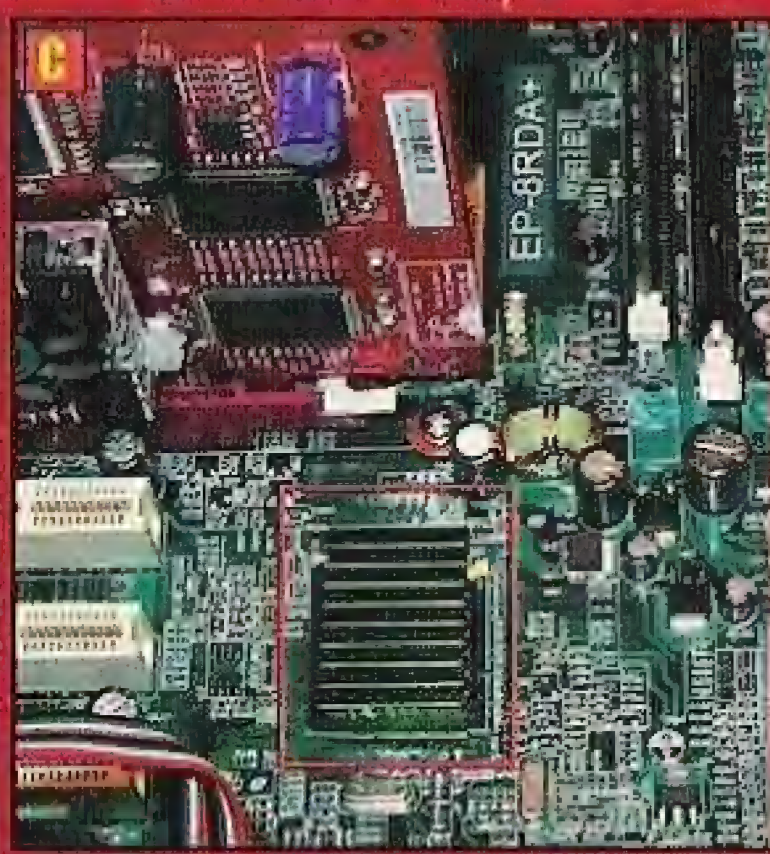
ZADBAJ O CHŁODZENIE





Dobre chłodzenie jest wyjątkowo ważne dla stabilnej pracy komputera po podkręceniu. Warto zastanowić się na instalacją dodatkowego wentylatora (A), radiatora na tranzystorach regulujących napięcia na płycie głównej (B) oraz na chipsecie (C). Sprawdź także, czy nad procesorem nie przebiegają żadne kable (D) ograniczające przepływ powietrza...





Jeśli chcesz skorzystać z pierwszej metody, na początku sprawdź, czy komputer da się uruchomić po zwiększeniu FSB o 33 MHz (zmiana szyny z 100 do 133 albo z 133 do 166 MHz). Jeśli się uda, wykonaj test stabilności pracy 3D Mark. Potem możesz spróbować podnieść FSB o kolejną wartość, aż dojdziesz do momentu, gdy PC się nie uruchomi. Wtedy wróć do poprzednich ustawień, ewentualnie spróbuj zmieniać szybkość pracy szyny systemowej mniejszymi krokami. Gdyby i tutaj nic już nie dało się zrobić, pozostaje ci tylko podwyższyć napięcie rdzenia procesora Vcore i kontynuować testy. **Pamiętaj jednak, żeby nie zwiększać napięcia o więcej niż 15-20% nominalnego, a poszczególne modyfikacje wykonywać stopniowo – np. co 0,025 volta.** Zwróć też uwagę, że nawet najmniejsza zmiana Vcore bardzo radykalnie wpływa na temperaturę pracy procesora! Przyczyną niestabilnej pracy komputera po podkręceniu mogą także być pamięci. W ich wypadku może pomóc podwyższenie napięcia zasilającego (także w BIOS'ie). Tu też zalecana jest ostrożność i nieprzekraczanie poziomu 2.9 volta.

Korzystając z drugiego sposobu, masz trochę ułatwione życie – mnożnikiem zmieniasz tylko parametry pracy procesora, a liczba kombinacji jest tu zazwyczaj bardziej ograniczona i zależy od konkretnej płyty głównej. Regulując tylko sam mnożnik możesz nie przejmować się pozostałymi komponentami. Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą oczywiście połączyć oba sposoby.

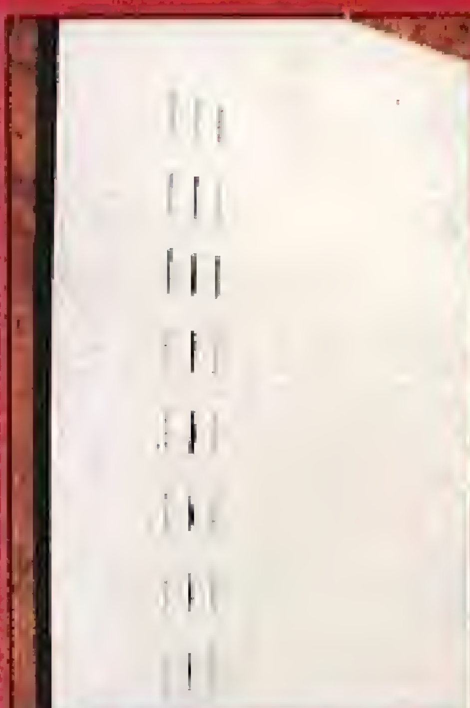
Uwaga na...

Nawet jeśli twój komputer działa po overclockingu sprawnie, pamiętaj, że pracuje on w cięższych warunkach niż określone przez producenta. Poszczególne podzespoły mogą to źle znosić i szybciej się zużywać. Podkręcony procesor może „niszczyć" dane zapisane na dyskach (na skutek zawieszania się bądź resetowania w trakcie pracy). Najgroźniejszym jednak wrogiem jest wysoka temperatura. Procesory Athlon XP są w stanie znieść od 70° do 100° C (w zależności od modelu!!!), jednak równie szkodliwa bywa dla nich długotrwała praca już przy 60° C. Uszkodzenie procesora może następować powoli (nawet w ciągu kilku lat) w wyniku zjawiska zwanego dyfuzją termiczną! Poza tym dodatkowo mogą nagrzewać się pamięci, chipset płyty głównej czy układy zasilające. Przetaktowywanie procesora wymaga też sprawnego zasilacza.

Pamiętaj też, że mając pokręcony procesor, musisz wracać do zwykłych ustawień przed każdym update'm BIOS'u! W przeciwnym razie płyta główna może zostać poważnie uszkodzona!

Na tym kończymy i życzymy ci jednocześnie owocnego overclockingu. Powodzenia...

MODYFIKACJA OBUDOWY



↑ Standardowe otwory wentylacyjne często nie zapewniają dobrego chłodzenia wnętrza PC



↑ Zanim zaczniesz dziurawić blachę, przygotuj schemat rozmieszczenia otworów – ułatwi ci to pracę



→ Jeśli czujesz się na siłach zmierzyć z wiertarką, możesz dodatkowo poprawić wymianę powietrza wewnątrz obudowy PC. Wyprodukowanie dodatkowych otworów wentylacyjnych nie jest zbyt trudne, jednak wymaga pewnej wprawy w obchodzeniu się z narzędziami

■■■ Tekst: DżejDżi (Athlon 1800@1900 MHz), zdjęcia: AMD

Cyborgi EVO i ST290
joysticki przyszłości

Saitek wprowadził niedawno do swojej oferty dwa nowe kontrolery. Joysticki powinny zainteresować bardziej wymagających graczy

Cyborg ST 290

Charakterystycznym elementem tego modelu jest duża podstawka, która zapewnia nieco lepszą przyczepność joysticka – niestety, znowu brakuje przyssawek. W tylnej części podstawy znajduje się idealnie dopasowana przepustnica. Łącznie joystick został wyposażony w 6 w pełni konfigurowalnych przycisków, których rozmieszczenie na pewno docenią fani symulacji. Dodatkowo producenci wyposażyli ST290 w ośmiokierunkowy przełącznik HAT, którego położenie dostosowano do kciuka. Sprężyna między drążkiem a podstawą świetnie centruje, a znajdująca się pod nią zaślepka zapobiega wpadaniu kurzu do środka urządzenia.

Jedną z największych zalet joya jest możliwość dopasowywania drążka do budowy dłoni. W przypadku tego modelu możliwość ta również istnieje, ale sprowadza się jedynie do zmiany ustawienia podpórki pod dłoń. Dzięki możliwości modyfikowania tego elementu drążka, joystick z powodzeniem mogą używać osoby lewo- i praworęczne, o dużych bądź małych dłoniach.

W praktyce ST290 okazuje się być joystickiem nie tylko ładnym, ale także wygodnym w użyciu. Przyciski pracują bez zarzutu – szczególnie należy zwrócić uwagę na bardzo czuły spust. Wspomniana sprężyna stawia delikatny opór podczas poruszania drążka, dzięki czemu precyzja sterowania podczas zabawy jest o wiele większa. Joystick nadaje się zarówno do różnego rodzaju zręcznościówek, jak i gier sportowych, jednak bez wątpienia jego zalety odkryjesz dopiero grając we wszelkiej maści symulatory lotu.

Cyborg EVO

EVO to bardziej rozbudowana wersja modelu ST290. Kształtem te dwa joysticki praktycznie się nie różnią. Tak samo jak w uszczuplonej wersji, nie brakuje tu przepustnicy znajdującej się z tyłu podstawy. Ten element sam w sobie różni się od przepustnicy z modelu ST290. Podstawowa różnica to 4 dodatkowe przyciski znajdujące się po bokach podstawy plus dwa Shifty umożliwiające przypisywanie klawiszom dodatkowych możliwości. Łącznie joystick został wyposażony w aż 10 klawiszy – biorąc pod uwagę możliwości, jakie daje Shift, tych przycisków jest w praktyce więcej. Nie brakuje naturalnie ośmiokierunkowego przełącznika HAT. Połączenie drążka z podstawą jest identyczne jak w przypadku opisywanego wcześniej urządzenia, ale nie ma co się dziwić, bo rozwiązanie to sprawuje się rewelacyjnie. Dodatkowo joystick został wyposażony w technologię 3D Twist, która umożliwia obracanie drążka na boki.

W odróżnieniu do modelu ST290, ten joystick pozwala na nieco szersze dopasowanie drążka do własnych potrzeb. Po pierwsze, zmienić można podpórkę pod rękę, jednak z przykrością muszę przyznać, że nawet po ustawieniu jej na najwyższej pozycji osoby z małymi dłońmi mogą mieć problemy z dosięgnięciem najwyżej umieszczonych przycisków. Na szczęście sytuację ratuje możliwość przechylenia całej „główki" drążka w lewą lub prawą stronę, a także zmiana kąta nachylenia trzech przycisków położonych w najbliższej odległości od kciuka. Podobnie jak w przypadku ST290, tego joysticka z powodzeniem mogą używać zarówno osoby lewo-, jak i praworęczne.

W grach EVO sprawuje się równie dobrze jak model ST290, ale czuć, że jest to joystick przeznaczony dla fanów symulacji lotu. W tego rodzaju grach duża ilość przycisków, czuły spust, możliwość obracania drążka na boki oraz przepustnica i duża precyzja działania odgrywają ogromną rolę.

Podsumowując, i ST290 i EVO to bardzo dobre kontrolery. Dołączone do nich oprogramowanie pozwala na pełną konfigurację przycisków, tworzenie makr itd. Solidne wykonanie idzie w parze z funkcjonalnością i bardzo interesującym designem. Warto dodać na koniec, że model EVO został wyprodukowany po to, by uczcić sprzedanie miliona egzemplarzy joysticków z serii Cyborg.

Info:

Cyborg ST 290
Cena: 129 zł
Platforma: PC / Windows
Interfejs: USB
Ilość przycisków: 6
Obracany drążek, przepustnica, HAT

Cyborg EVO
Cena: 179 zł
Platforma: PC / Windows
Interfejs: USB
Ilość przycisków: 10 + 2 Shift
Obracany drążek, przepustnica, HAT

■■■ Tekst: Grzegorz „Murmur" Mlodawski; Zdjęcia: Saitek

KONKURS SMS SAITEK



x5



x3

x5

Chcesz wziąć udział w losowaniu super nagród? Odpowiedz na pytanie:
Ile przycisków ma CYBORG EVO?
Pod numer **7164** wyślij wiadomość o treści **CL.SA.#** (zamiast # liczbę przycisków)

Na rozwiązania czekamy do końca stycznia. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w sieciach Idea, Era i Plus

Gry ufundowała firma CENEGA

Joysticki ufundowała firma Saitek

Telefony, telefony... przez Internet

Marzyłeś o rozmowach za darmo? A na phreaking* nie masz odwagi? Mamy coś dla ciebie – Skype!

Internetowa telefonia to pomysł niezbyt nowy, ale jak dotąd nie zdobył popularności wśród szerokiego grona internautów. Przyczyną była głównie zawodność dotychczasowych programów i tragiczna jakość dźwięku. Wiele komunikatorów internetowych (np. ICQ czy Gadu-Gadu) obsługuje rozmowy głosowe, jednak występujące często problemy z nawiązaniem połączenia sprawiły, że użytkownicy decydują się na tradycyjne „stukanie" w klawiaturę. Skype nie stwarza takich problemów. Rozmowy prowadzone za jego pośrednictwem są realizowane w technologii p2p, znanej z licznych programów do wymiany plików. Zresztą autorami programu są twórcy KaZaA.

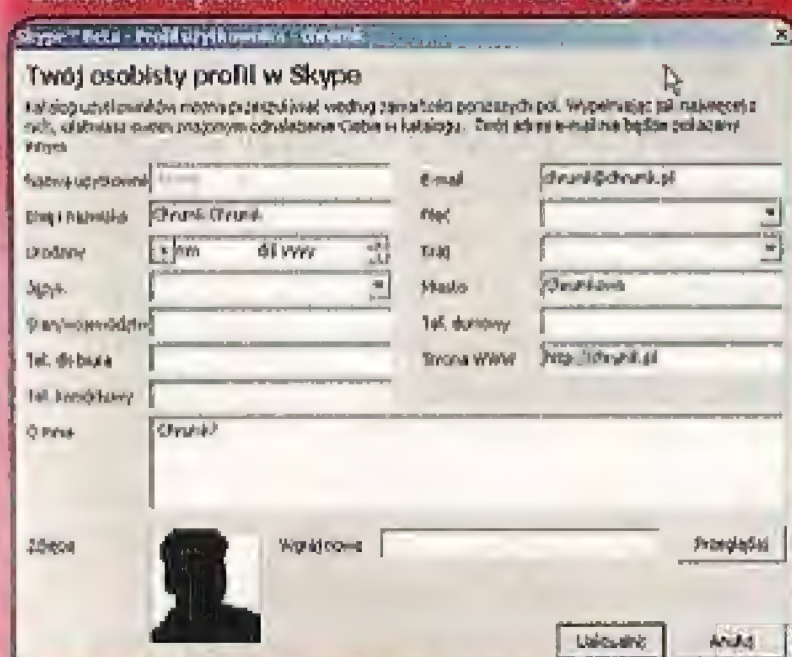
Skype'a znajdziesz w Sieci pod adresem http://skype.com, plik instalacyjny waży stosunkowo niewiele – około 3 MB. Na stronie są również podstawowe informacje o Skype (FAQ), jak i sporo danych o zasadach działania programu.

Ściągnij i gadaj...

Instalacja programu przebiega bez żadnych kłopotów. Skype domyślnie zostaje dodany do Autostartu, co najczęściej stanowi dobre rozwiązanie. Aplikacja działa też w naszym ojczystym języku, więc nie powinienes mieć kłopotów z jej obsługą. Na początek załóż własne konto w bazie użytkowników. Odbywa się to na podobnej zasadzie, jak rejestracja w sieciach komunikatorów typu GG. Na pierwszym ekranie zaznacz opcję **„Chciał(a)bym założyć nowe konto"**, po czym wpisz nazwę, pod którą chcesz być widoczny dla innych użytkowników (nazwa musi zaczynać się od małej litery). Podaj również hasło oraz ewentualnie swój adres e-mail. Na koniec jeszcze musisz się zgodzić na warunki licencji.

Teraz możesz uzupełnić swoje osobiste dane, dzięki którym łatwiej będzie odnaleźć twoją osobę w gąszczu innych użytkowników. Warto podać imię i nazwisko, miasto, język, płeć, kraj oraz ewentualnie datę urodzenia. W przyszłości będzie można również wgrać do bazy użytkowników własne zdjęcie. Na koniec kliknij **„Uaktualnij"** i to wszystko! Kliknij jeszcze na ikonkę lupy i wyszukaj znajomych, którzy również używają Skype, spróbuj też znaleźć nowych przyjaciół. Aby namierzyć daną osobę w bazie użytkowników, należy podać jej nazwę bądź jakieś dane osobiste. Masz już znajomych na swojej liście kontaktów? Upewnij się, że są dostępni (zielona ikonka obok kontaktu) i kliknij dwa razy na wybraną osobę. Usłyszysz dźwięk nawiązywanego połączenia telefonicznego, a osoba, do której telefonujesz – dzwonek. Teraz wystarczy, że znajomy odbierze połączenie i już możecie rozmawiać. Nie było to trudne, prawda?





Aktywne połączenia można w dowolnej chwili zawieszać lub wyciszyć własny mikrofon tak, aby osoba, z którą rozmawiasz, nie słyszała cię. Zresztą Skype ma kilka innych przyjemnych cech, jak choćby opcję automatycznego pauzowania odtwarzanej muzyki na czas rozmowy. Obsługa programu jest banalnie prosta, co więcej – Skype jest domyślnie znakomicie skonfigurowany, więc na ogół nie ma potrzeby mieszania w opcjach. Doskonale radzi sobie z firewallami, a jakość dźwięku jest więcej niż zadowalająca – co najmniej tak dobra jak w przypadku tradycyjnych telefonów. Naturalnie pod warunkiem, że zadbasz o odpowiednią przepustowość łącza – warto więc wyłączyć wszelkie programy typu p2p. Zminimalizuje to ryzyko wystąpienia szumów.

Wymagania

Program dedykowany jest systemom Windows 2000 i XP. Do działania wystarczy mu procesor 400 MHz, 128MB RAM i 10 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku. Do tego naturalnie karta dźwiękowa, głośniki lub słuchawki oraz mikrofon. Do rozmów zalecane jest stałe łącze – w trakcie rozmowy program wymienia z Siecią około 10 kilobajtów danych w ciągu sekundy, co jest poza zasięgiem możliwości modemów.

Aby wygodnie korzystać ze Skype'a, warto zaopatrzyć się w dobrej jakości mikrofon. Te tanie, stawiane na biurku, zwykle doskonale zbierają wszelkie niepożądane dźwięki – np. grający TV, rozmowę obok itd. Optymalnym rozwiązaniem jest wykorzystanie komputerowych słuchawek z doczepionym mikrofonem. Rozmawiając przez taki zestaw, masz wolne ręce, mikrofon nie zbiera niechcianych szumów, a osoby postronne nie podsłuchają twojej rozmowy... A po skończonej pogaduszce można pograć w COUNTER-STRIKE, również z komunikacją głosową.

Skype jest wciąż dopracowywany – obecnie dostępna jest jedynie wersja beta programu. Aplikacja jest darmowa i prawdopodobnie taką pozostanie, przynajmniej w podstawowym zakresie swoich funkcji. W przyszłości ma zostać dodana możliwość dzwonienia na numery stacjonarne i komórkowe! Do tego połączenia konferencyjne (3-osobowe), nie wykluczone jest również zaimplementowanie obsługi kamer internetowych. Jeśli projekt rozwinie się tak, jak zakładają jego twórcy, i zdobędzie aprobatę użytkowników, to w niedalekiej przyszłości koncerny telekomunikacyjne mogą zanotować znaczne spadki przychodów.

Skype to rewelacyjna alternatywa dla rozmów na GG. Użytkowników stale przybywa, a to gwarancja popularności systemu. Jeśli jesteś zainteresowany głosowymi pogawędkami, to informuj o programie znajomych, bo chyba warto, by przyjął się również w Polsce.

*phreaking – włamywanie się do systemów telekomunikacyjnych i ich „oszukiwanie"

Tekst: Maciej „Fantazyosh" Waszkiewicz

N-GAGE NOKIA

Tomb Raider

Lary nie sposób nie kochać. Wiedzą o tym dobrze spece od marketingu Nokii, toteż na ich mobilnej konsolce panny Croft zabraknąć nie mogło. Posiadacze N-GAGE dostają w swoje łapki konwersję pierwszej części przygód dzielnej pani archeolog, a więc gry sprzed siedmiu lat! I choć na PC czy dużych konsolach oprawa programu wzbudziłaby gromki śmiech, to komórkowy TOMB RAIDER stanowi prawdziwą demonstrację mocy drzemiącej w N-GAGE. Całość wygląda niemal dokładnie jak w erze PlayStation. Sama Lara jest jeszcze dość kanciasta, podobnie jej przeciwnicy (nietoperze,



wilki, niedźwiedzie itd.). Również poziomy nie ociekają specjalnie detalami, jednak trzeba pamiętać, że po raz pierwszy masz okazję obcować z taką grafiką na kieszonkowej konsoli! Tekstury wydają się delikatnie rozmyte, choć to po prostu efekt małego ekranika. Ogólnie jednak całość wygląda bardzo przyzwoicie, nawet pomimo faktu, że momentami animacja potrafi szarpnąć. Wąski ekranik N-GAGE w żaden sposób nie zmniejsza frajdy płynącej z zabawy.

Akcja rozgrywa się głównie w jaskiniach, ruinach starożytnych świątyń i tym podobnych egzotycznych miejscach. Lara poszukuje pra-



dawnego artefaktu, przebijając się przez szereg tajemniczych, wspaniale zaprojektowanych lokacji, rozwiązując liczne zagadki i oddając kilka tysięcy skoków. Tak, gra wciąż przyciąga i intryguje. Szkoda tylko, że z wersji N-GAGE wyleciała muzyka. Zabrakło również filmików – o fabule informuje tekst i ilustracje.

Sterowanie dopasowano do układu przycisków konsoli niemal idealnie, jednak nie ustrzeżono się jednego, za to poważnego błędu. Po jednorazowym wciśnięciu na krzyżaku kierunku „góra", Lara zaczyna pędzić przed siebie i zatrzymuje się dopiero, gdy wciśniesz „tył". Nie muszę pisać, jak utrudnia to zabawę.

TR na N-GAGE wspiera naturalnie system N-GAGE ARENA. Możesz obejrzeć krótkie filmiki z gry, udostępnić własne nagranie, uzyskać podpowiedzi do trudniejszych momentów gry lub pościgać się z „duchem" innego gracza.

TOMB RAIDER jest jednym z najciekawszych tytułów, w które możesz szarpnąć na N-GAGE. Warto, szczególnie jeśli cenisz klasykę.

Walka z wiatrakami...

pokonaj Don Hałasa

W pogoni za szybkością i wydajnością projektanci podzespołów komputerowych zapomnieli, że pecet powinien być również ergonomiczny, a także – cichy. Niestety, większość nowych komputerów jest równie szybka, jak i hałaśliwa. Po wielu godzinach pracy na pozór drobny szum dobywający się z obudowy może stać się przyczyną zmęczenia i bólu głowy. Na dodatek niewiele osób wie, że dźwięki o wysokich częstotliwościach, takie jak emitują komputery, mogą wywołać znacznie poważniejsze choroby. Z hałasem trzeba więc walczyć!

Cichsza grafika

Za część komputerowych szumów odpowiada wiatrak karty graficznej. W większości kart montowane są tanie, liche i hałaśliwe wiatraczki. Od nich powinniśmy zacząć wyciszanie peceta. W zależności od zasobności kieszeni masz do wyboru kilka opcji. Jeśli nie stać cię na wymianę wiatraków, możesz kupić preparat CX-80 lub jego odpowiednik (płyn czyszcząco-smarujący w sprayu, dostępny w sklepach rowerowych i narzędziowych) oraz pojemnik ze sprężonym powietrzem. Następnie zajmij się konserwacją sprzętu.

Na początek odłącz wiatraczek od radiatora i dokładnie go wyczyść. Kurz, który osadza się na łopatkach oraz łożyskach, może powodować głośną pracę urządzenia. Teraz do pojemnika z CX-80 przymocuj specjalną końcówkę i do układu napędowego wiatraczka wprowadź niewielką ilość płynu. Dokładnie wytrzyj jego resztki i poczekaj, aż całość wyschnie. Teraz możesz wiatraczek z powrotem przykręcić do radiatora. Uruchom na chwilę komputer, po czym wyłącz go i sprawdź, czy przypadkiem nie wycieka gdzieś płyn. Jeśli tak się dzieje, musisz dokładnie wszystko wytrzeć i poczekać, aż wiatraczek wyschnie. Po takiej kuracji urządzenie powinno hałasować znacznie mniej.

Bardziej zasobnym użytkownikom polecamy wymianę wiatraczka na produkt jakiejś renomowanej firmy (Papst, Zalman, CoolerMaster). Jeśli jesteś zwolennikiem bezkompromisowych rozwiązań, z pewnością zainteresuje cię propozycja firmy Zalman, która niedawno opracowała system pasywnego chłodzenia karty graficznej – zestaw ZM-80C-HP, oparty na technologii Heatpipe (przewód cieplny). Wynalazek składa się z dwóch dużych radiatorów umieszczonych po obu stronach karty graficznej i połączonych specjalną rurką rozprowadzającą ciepło. System może pracować z niemal wszystkimi modelami współczesnych kart graficznych i jest na tyle wydajny, że skutecznie zastępuje głośne wiatraki. Największymi jego wadami są: cena – około 130 złotych oraz spore rozmiary. Po zamontowaniu radiatory blokują jeden slot PCI.

Osoby, które nie korzystają z najnowszych gier, mogą od razu zdecydować się na kartę graficzną z pasywnym chłodzeniem – np. Radeon 9200.

Milczący procesor

Kolejnym delikwentem, z którym należy się rozprawić, jest wiatrak chłodzący procesor. Też można go wyczyścić i nasmarować, przy zakupie komputera lepiej jednak wydać kilka złotych więcej i kupić dobry system chłodzący. Do najcichszych należą znów produkty firmy Zalman. Proponowane przez nią zestawy wyposażone są w regulatory obrotów wiatraka. Dzięki temu można uzyskać niemal bezgłośną pracę (około 20 dB).

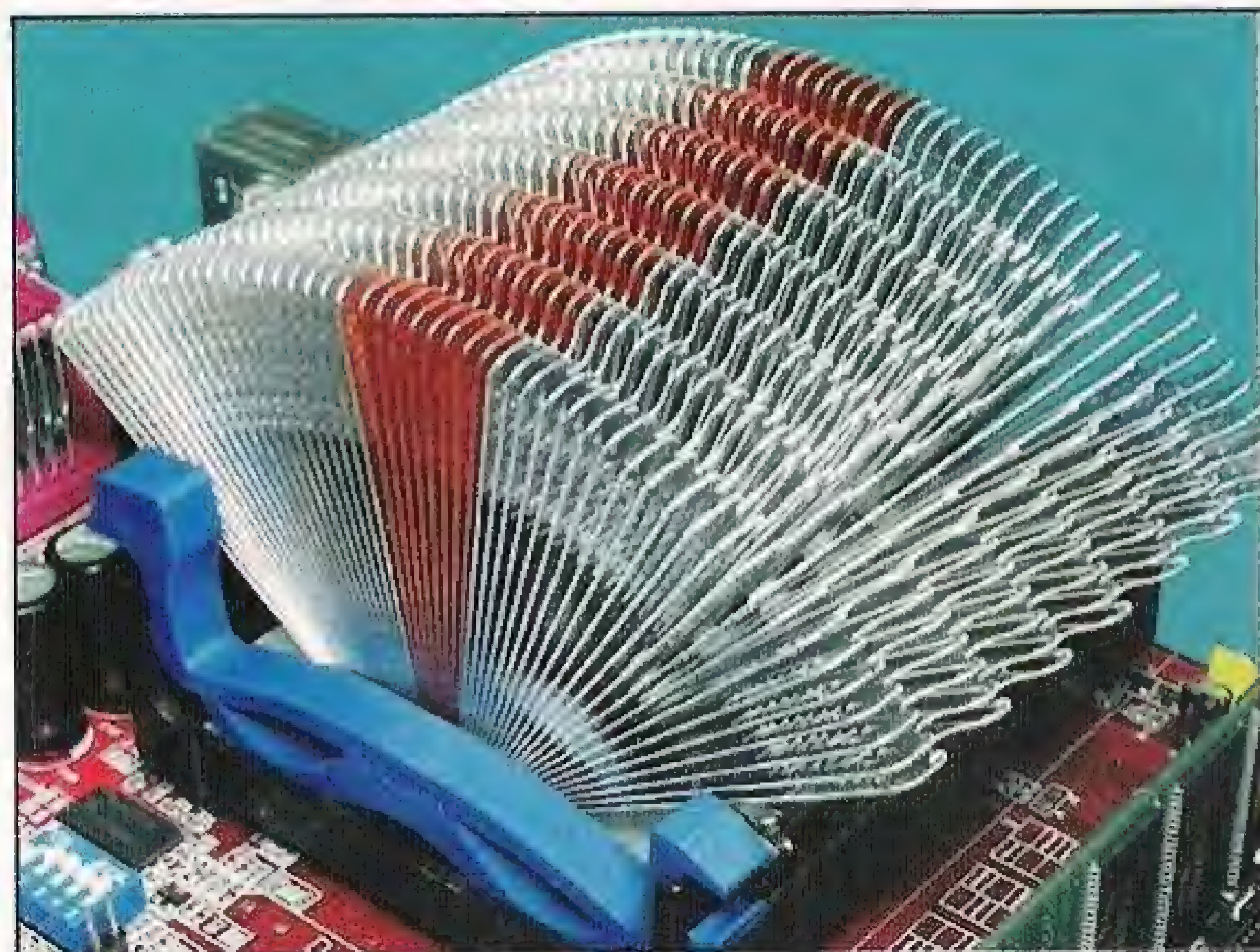
Uwaga! Jeśli zmniejszasz obroty wiatraka, musisz zrezygnować z podkręcania procesora. Overclocking i wyciszanie nie idą niestety w parze.

Uśpiony dysk

Po wyciszeniu wiatraków przychodzi kolej na dysk twardy. Okazuje się, że potrafi on emitować bardzo dokuczliwe odgłosy (np. świsty wydawane przez rozpędzone talerze). Sporym problemem są wytwarzane przez dysk drgania, które przenoszą się na obudowę (działa ona wtedy jak pudło rezonansowe), tak że wszystko zaczyna trzeszczeć i lekko dygotać.







Wielka moc oraz równie wielki... hałas – tak można scharakteryzować wiele nowych pecetów

Najłatwiejszym rozwiązaniem jest odkręcenie dysku i umieszczenie go na dnie peceta na jakimś miękkim podłożu. Nie jest to jednak do końca bezpieczne – dysk mocno się nagrzewa i jeśli jest przykręcony wewnątrz obudowy, ścianki komputera działają jak radiatory odprowadzając ciepło. Dysk leżący na dnie może być za słabo chłodzony...

Jest jednak na to rada. Na aukcjach internetowych Allegro (http://www.allegro.pl) można kupić specjalny zestaw do wyciszania i chłodzenia dysku, składający się z dwóch radiatorów przykręcanych do boków dysku. Do radiatorów przymocowane są nóżki wykonane z gąbek, które amortyzują większość drgań.

Niemy zasilacz

Teraz czas na rozprawienie się z zasilaczem. Dostanie się do jego wnętrza nie jest ani proste, ani bezpieczne! Przy rozkręcaniu tego urządzenia należy zachować szczególną ostrożność. Nie trzeba chyba pisać, że przed rozpoczęciem pracy z zasilaczem trzeba go wyłączyć z prądu!

Jak już uda ci się bezpiecznie dostać do wnętrza, możesz przeprowadzić znaną dobrze procedurę czyszczącą smarującą. A jeśli to nie wystarczy i wiatrak nadal będzie hałasował, należy definitywnie się z nim pożegnać i zamontować inny.

Ciekawym pomysłem jest montaż podkładek likwidujących drgania. Zanim przykręcisz zasilacz do obudowy, możesz przygotować gumowe podkładki, które umieścisz miedzy śrubami mocującymi a obudową. Osoby, które nie mają talentu do robót ręcznych, mogą skorzystać z gotowego pochłaniacza drgań firmy Revoltec (koszt około 25 zł).

Co na koniec?

Czy coś można jeszcze zrobić? Owszem, możesz jeszcze wyłożyć wnętrze obudowy specjalnym materiałem wyciszającym. Odpowiednie maty można dostać w sklepach komputerowych w cenie około 40-100 złotych. Po tych działaniach twój pecet powinien stać się cichy jak myszka.

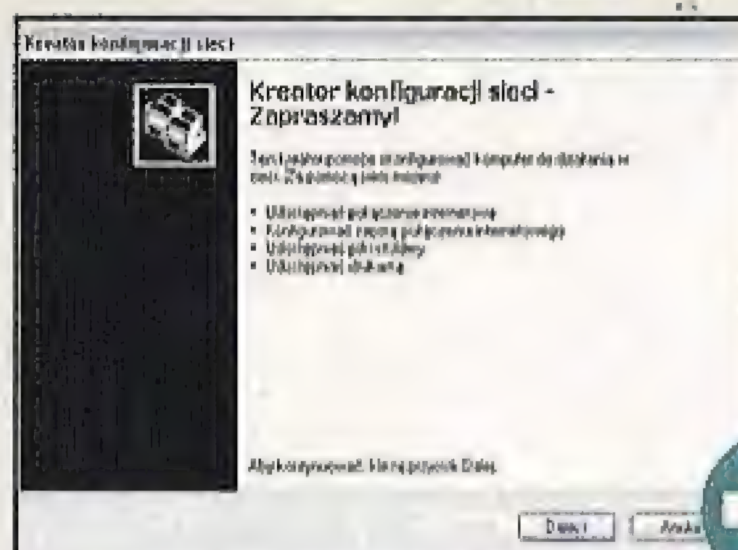
CICHA WODA...

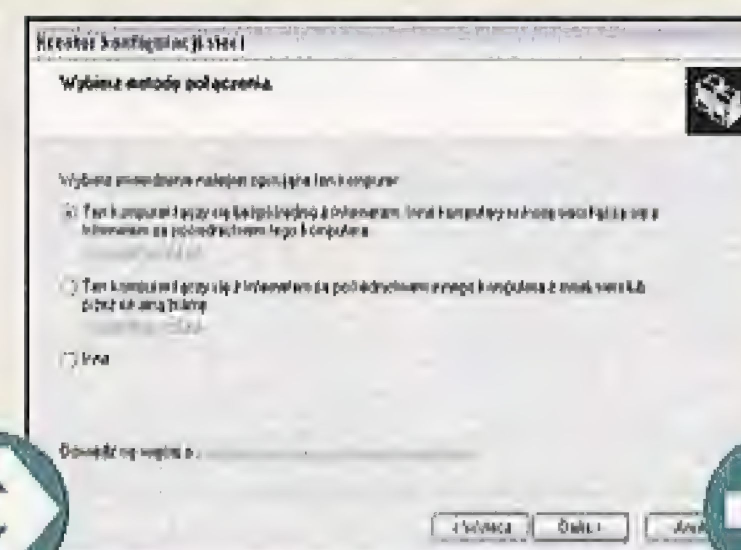
Ostatnimi czasy coraz popularniejsze jest chłodzenie komputera wodą tudzież innymi cieczami. Watercooling, bo o nim tu mowa, to rozwiązanie ciekawe, ale niestety dość drogie (od 300 do 1000 zł). Za pomocą odpowiednich zestawów można chłodzić procesor, kartę graficzną, pamięci chipset płyty głównej, a nawet dyski. Budowa urządzeń do chłodzenia wodą nie jest zbyt skomplikowana. Większość systemów składa się ze specjalnych bloków wodnych, pompki i chłodnicy. Chłodzenie wodne to jednak na tyle ciekawe zagadnienie, że warto poświęcić mu oddzielny artykuł. W tym miejscu tylko sygnalizujemy, że istnieje taka możliwość, a zainteresowanym tym sposobem eliminowania ciepła i hałasu polecamy niezawodne Google i hasło „watercooling".

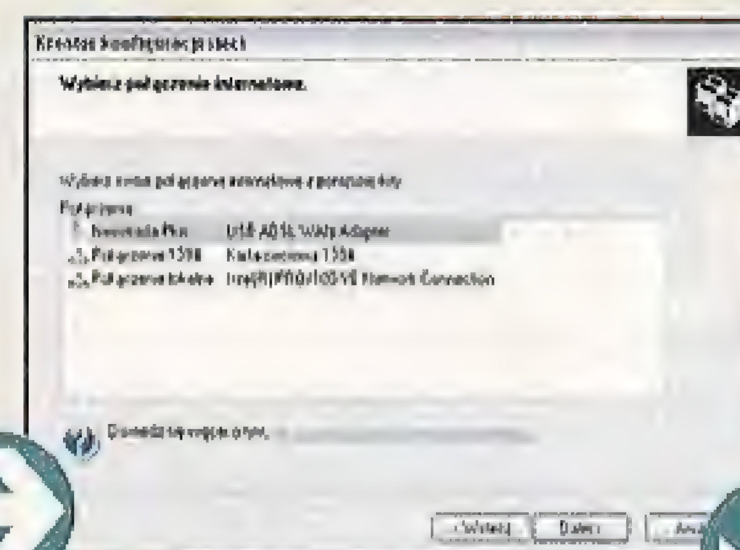
Dzielimy Sieć

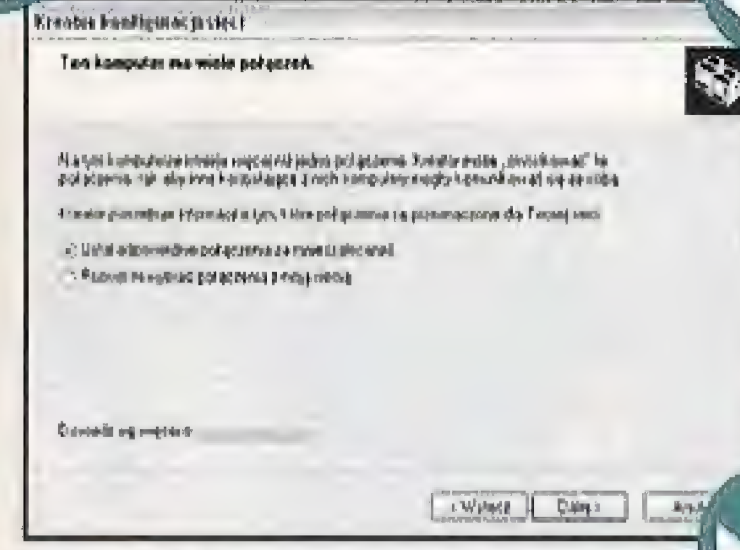
KROK PO KROKU

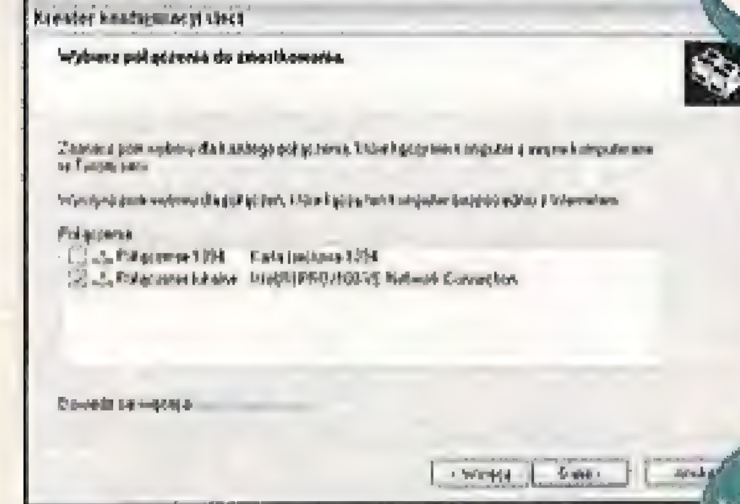
Podział pasma przynosi wiele korzyści. Kupując jedno łącze, możesz rozdzielić je między kilku kolegów mieszkających w sąsiedztwie i tym samym rozłożyć koszty instalacji oraz abonamentu na więcej osób. ICS zainteresuje również tych, którzy mają kilka komputerów w domu i chcieliby na wszystkich maszynach mieć dostęp do Sieci.

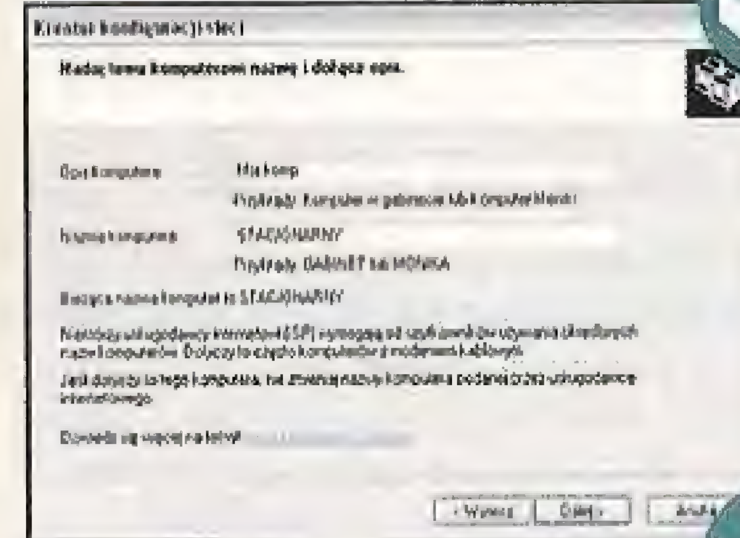


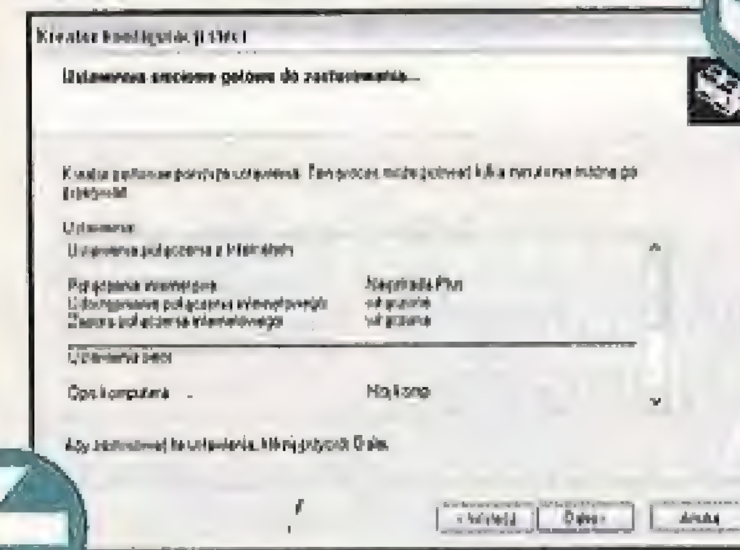














Modem & Neostrada

Najmniej kłopotów sprawia udostępnienie połączenia modemowego. Jednak ze względu na niewielką prędkość powstałego zestawu, nie ma sensu robić tego dla więcej niż dwóch komputerów. W naszym przykładzie oparliśmy się na konfiguracji składającej się właśnie z dwóch komputerów połączonych za pomocą zwykłych kart sieciowych i kabla krzyżowego, zwanego również krosowanym. Taki układ jest najprostszym i najtańszym sposobem stworzenia lokalnej sieci. Obydwa pecety muszą mieć Windows 98 SE (lub nowszy system).

Zanim zabierzesz się za udostępnianie Internetu, musisz sprawić, aby komputery w ogóle się zobaczyły i mogły bez problemu komunikować się ze sobą. Po włożeniu kart sieciowych do komputera i poprawnym zainstalowaniu sterowników w okienku **Połączenia sieciowe (Panel sterowania / Połączenia sieciowe)** powinieneś ujrzeć ikonkę **Połączenie lokalne**. Jeśli tak się stało, kliknij prawym przyciskiem na tę ikonkę i wybierz **Właściwości**. Twoim oczom powinna ukazać się zakładka z różnymi protokołami i składnikami sieciowymi. W tym przypadku interesuje cię **Protokół internetowy TCP/IP**. Wybierz jego **Właściwości** i upewnij się, czy zaznaczone są automatyczne sposoby uzyskiwania IP oraz adresu serwera DNS. Teraz możesz zamknąć wszystkie okna i to samo zrobić na drugim komputerze.

Kolejny krok to przypisanie obydwu komputerów do tej samej grupy roboczej. W tym celu kliknij prawym przyciskiem na ikonce **Mój komputer**, wybierz **Właściwości** i przejdź do zakładki **Nazwa komputera**. Zapamiętaj nazwę grupy roboczej (na przykład „DOM") i przypisz drugi komputer do tej samej grupy, a następnie uruchom ponownie komputer. Po restarcie wybierz **Panel sterowania / Połączenia sieciowe / Moje miejsca sieciowe / Pokaż komputery grupy roboczej** i sprawdź, czy ukazały się tam ikonki obydwu komputerów. Jeśli tak, to możesz przystąpić do udostępniania połączenia.

W tym celu uruchom **Kreatora konfiguracji sieci**. Kreator zawiera wiele opcji pozwalających na łatwe przystosowanie systemu do indywidualnych potrzeb użytkownika. Za pomocą tego narzędzia można nie tylko stworzyć połączenie internetowe, lecz również skonfigurować zaporę przeciwko nieproszonym gościom, udostępnić pliki, foldery i drukarkę. Kreatora można uruchomić z kilku miejsc w systemie. Jest on dostępny np. poprzez wybranie kolejno **Panel sterowania / Połączenia sieciowe / Kreator konfiguracji sieci**.

Po obejrzeniu pierwszych informacyjnych okienek naciśnij **Dalej** i wybierz jedną spośród trzech dostępnych opcji. Pierwsza – „Ten komputer łączy się bezpośrednio z Internetem. Inne komputery w mojej sieci łączą się z Internetem za pośrednictwem tego komputera" to właśnie to, czego szukamy. Jak łatwo się domyślić, tę opcję wybieramy dla komputera, który będzie udostępniał połączenie. Druga – „Ten komputer łączy się z Internetem za pośrednictwem innego komputera z mojej sieci lub przez lokalną bramę" przeznaczona jest dla komputera klienta, czyli tego, który będzie korzystał z udostępnionego połączenia. Opcja „Inne" przeznaczona jest dla bardziej zaawansowanych zastosowań i dzisiaj nie będziemy się nią zajmować.

Dzięki ICS udostępnisz Internet kilku użytkownikom i obniżysz opłaty za Sieć

Najpierw konfigurujesz komputer udostępniający połączenie. Dla niego wybierasz opcję nr 1, a w następnym okienku odnajdujesz połączenie modemowe i klikasz **Dalej**. Kolejny krok to wybranie dla komputera unikalnej nazwy, pod którą będzie widoczny w twojej sieci. Następnie **Kreator** zaproponuje nazwę grupy roboczej. Tutaj musisz pamiętać, aby obydwa komputery znalazły się w tej samej grupie. I to właściwie byłoby na tyle. Teraz musisz uruchomić **Kreatora** na drugim komputerze z tą tylko różnicą, że w pierwszym kroku wybierasz opcję nr 2, a z dostępnych połączeń sieciowych wybierasz to udostępnione na pierwszym komputerze. Taka sama procedura dotyczy również Neostrady Plus.

TV-PC

Na co zwrócić uwagę kupując tuner telewizyjny do twojego PC?

Tunery TV są wynalazkiem znanym od lat, a ze względu na specyfikę sygnału telewizyjnego w ich budowie nie ma już co udoskonalać! Poszczególne modele są podobne pod względem sprzętowym, a jedyne różnice polegają na mniej lub bardziej dopracowanych sterownikach i oprogramowaniu. Ostatnią innowacją było wprowadzenie sprzętu opartego na interfejsie USB, ale nawet to rozwiązanie funkcjonuje na rynku już od kilku lat.

■ Tunery telewizyjne występują w trzech odmianach. Pierwsze i najbardziej popularne to karty PCI. Drugi rodzaj to urządzenia USB. Trzeci to tak zwane karty combo, czyli połączenie karty graficznej z tunerem telewizyjnym. W tej grupie od wielu lat bryluje kanadyjska firma ATI.

■ W sprzedaży są obecnie starsze, ale wciąż popularne tunery BT848/878, z którymi działa wiele programów (np. BorgTV), oraz nowsze modele, oparte na tunerze Philips 7134 lub podobnym. Te akceptują tylko sterowniki i oprogramowanie dodane przez producenta karty.

■ Przy zakupie urządzenia zwróć uwagę na system, w jakim pracuje tuner. W Europie obowiązuje standard PAL, ma on jednak kilka lokalnych odmian. W Polsce jest to PAL-DK, ale telewizje kablowe używają też standardu PAL-BG.

■ Większość dostępnych urządzeń bez problemu radzi sobie z analogowym systemem dźwięku stereo A2, jednak więcej stacji nadaje w cyfrowym systemie NICAM i to on jest bardziej pożądany. Niektóre modele umożliwiają słuchanie radia, co może przydać się części użytkowników. Ciekawa jest również możliwość zdalnego sterowania komputerem (nie tunerem!) za pomocą pilota – np. przy pomocy programu bRemote.

■ Idąc na zakupy warto zwrócić uwagę na produkty firm ATI (tunery combo), Leadtek oraz AverMedia, oferujące dobry sprzęt i dopracowane sterowniki.

■■■ Tekst: Alexander Winciorek

THE LORD OF THE RINGS
POWRÓT KRÓLA



Gdzieś pomiędzy dniem swych narodzin a dniem śmierci Tolkien spłodził pewne wielkie dzieło, nazwane przez potomnych Trylogią Tolkiena (słowo „Tolkiena" jest tu niezbędne, gdyż odróżnia rzeczony utwór od szlacheckiej epopei niejakiego Sienkiewicza – przyp. Joel). Dzieło wspomnianego Anglika było tak wielkie, że gdyby przygrzmocić nim w łeb pierwszemu lepszemu naczelnemu, z pewnością nie wstałby z ziemi. Darujmy więc sobie treść powieści, spektakularny rozmach filmu i jego gwiazdorską obsadę. Te dane każdy średnio rozgarnięty czytelnik znajdzie sobie w różnego rodzaju gazetkach zwanych popularnie prasą brukową. Zajmijmy się samym mięskiem... skandalami, aferami, niedoróbkami.



Człowiekiem najbardziej obrażonym na reżysera Petera Jacksona jest z pewnością Christopher Lee. Gdy filmowy Saruman dowiedział się, że jego rolę bezlitośnie wycięto z trzeciej części, zapałał słusznym gniewem. Stwierdził, że nie pojawi się na oficjalnej premierze obrazu, w którym nie występuje, i nie kiwnie palcem, by go promować. Nie pomogły tłumaczenia, że sceny z jego udziałem pojawią się na DVD. Lee był nieubłagany i ustąpić nie zamierzał. O skutkach jego protestu przekonamy się po premierze.

Osiemnastu innych aktorów grających w filmie wydało oświadczenie, z którego wynika, że czują się oszukani. Studio New Line Cinema obiecało im spore pieniądze w zamian za udział w promocji „Dwóch wież", a wypłaciło jakieś marne grosze. Po stronie reżysera stanął podobno Ian McKellen. Utalentowany choć leciwy już aktor wywalczył sobie niedawno rolę w „King-Kongu", wysokobudżetowej produkcji przygotowywanej przez... Petera Jacksona.

Sam „Powrót króla" zapowiada się rewelacyjnie. Osoby pracujące przy nim zgodnie twierdzą, że to najlepsza, najbardziej widowiskowa i najciekawsza część Trylogii. Bitwa na polach Pelenoru zmiażdży każdego osobnika twierdzącego, że w kinie widział już wszystko. Dramatyczne losy biednego Gollumika podbiją serca największych twardzieli, zaś każda panna padnie na kolana na widok szerokiego uśmiechu Legolasa. A tak poważnie... Na ten film po prostu trzeba pójść.

Matrix - komiks

Po wielkim sukcesie animowanej serii o świecie Matriksa przyszedł czas na komiks. Już jesienią na półki amerykańskich sklepów trafi liczący 160 stron tom o ludziach uwięzionych w świecie komputerowym, zatytułowany „The Matrix Comics". Scenariusz opowiadań został stworzony przez braci Wachowskich, którym pomagali Geoff Darrow, Bill Sienkiewicz, Neil Gaiman i Dave Gibbons.

Lalka powraca

W amerykańskich kinach powodzeniem cieszą się nie wielkie superprodukcje, takie jak „Matrix: Rewolucje", lecz niskobudżetowe horrory. Może właśnie dlatego wznowiono prace nad piątą częścią opowieści o morderczej lalce Chucky. Film zatytułowany „Seed of Chucky" rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, gdzie zakończyła się poprzednia część. Zabójcza lalka i jego plastikowa dziewczyna Tiffany mają syna, lecz ten jakoś nie chce iść w ślady ojca i zabijać ludzi...

Mitologia według Disneya

Po wielkim sukcesie animowanego „Herkulesa" z 1997 roku studio Walta Disneya postanowiło przenieść na ekran kolejny mit. Film zatytułowany „King of the Gods" będzie opowiadał o przygodach młodego Zeusa, który odkrywa, iż jego przeznaczeniem jest pozbawienie tronu Kronosa i władza nad światem ludzi. Autor obrazu, Sid Quashie, zapowiada, że nie będzie to film animowany.

Roberto Rodriguez komponuje muzykę

Reżyser Roberto Rodriguez został poproszony przez Quentina Tarantino o skomponowanie muzyki do drugiej części „Kill Bill". Rodriguez, znany z tego, iż sam zajmuje się pisaniem scenariuszy i opracowywaniem efektów specjalnych, natychmiast przyjął wyzwanie. Premiera „Kill Bill 2" odbędzie się 20 lutego.

Zakręcony piątek

Starsi czytelnicy magazynu CLICK! z pewnością pamiętają komedię „Vice Versa" z Fredem Savage („Cudowne lata") w jednej z głównych ról. Obraz opowiadał historię syna i ojca, którzy za sprawą tajemniczej czaszki zamienili się ciałami. W efekcie stateczny urzędnik biurowy zaczyna nagle zachowywać się jak szczeniak, zaś junior zamienia się w drętwusa i pośmiewisko całej szkoły.

Z identycznego pomysłu skorzystali twórcy filmu „Zakręcony piątek". Tym razem w tarapaty wpadają matka i córka (w roli tej pierwszej Jamie Lee Curtis). Obie kobiety żyją pod jednym dachem, lecz dziwnym trafem nie mogą dojść do porozumienia. Starsza nabija się z rockowego zespołu swej pociechy, młodsza zaś nie może ścierpieć nowego narzeczonego rodzicielki. Panie za sprawą magicznego chińskiego ciasteczka zamieniają się rolami, a wówczas... Masakra to mało powiedziane.



Myliłby się ten, kto uznałby „Zakręcony piątek" za zwykłą kopię „Vice Versa". Tak naprawdę było odwrotnie. Pierwsza wersja omawianego filmu powstała w 1976 roku, a główną rolę grała w niej młodziutka Jodie Foster. Filmowcy zapożyczyli fabułę z bestsellerowej książki dla dzieci autorstwa Mary Rodgers. Pisarka stworzyła też kolejne tomy przygód bohaterów. W Hollywood już mówi się o ich ekranizacji, gdyż „Zakręcony piątek" zarobił w amerykańskich kinach ponad 100 milionów dolarów (a kosztował jedną czwartą tego).

Medalion



Jackie Chan kręci w USA film za filmem, a mimo to do aktorskiej ekstraklasy przebić się nie może. Gigantyczny sukces dwóch komedii z cyklu „Godziny szczytu" wcale mu nie pomógł – późniejsze produkcje, takie jak „Smoking" czy „Rycerze z Szanghaju", wielkiej kasy nie zrobiły. Przebojem nie stał się również „Medalion", choć amerykańscy fani aktora zarzekają się, że to naprawdę bardzo dobry film.

Historia jest banalna niczym różnica między balonem, baronem i baronetem. Zerżnięto ją z filmu „Smoking". Dzięki tajemniczemu garniakowi, który pozwalał noszącemu go człowiekowi wykonywać niecodzienne ewolucje i bić się za trzech, główny bohater tamtego obrazu trafił w szeregi agentów specjalnych. Tu agent specjalny znajduje medalion, który daje mu niemal nieograniczone możliwości. Niestety, bardzo szybko traci owe cacko, więc wraz z uroczą agentką brytyjskiej sekcji Interpolu (w tej roli Claire Forlani, aktorka znana z filmów „Joe Black" i „Konspiracja.com") rusza śladem zguby. Przy okazji udowadnia, że wciąż jest świetnym choreografem i kaskaderem.

W przyszłym roku Jackie Chan wystąpi w dwóch produkcjach, które mogą odnieść światowy sukces. Wpierw pojawi się w „Godzinach szczytu 3", gdzie po raz kolejny wcieli się w postać inspektora Lee. Później na ekrany trafi superprodukcja „W osiemdziesiąt dni dookoła świata", w której swą ostatnią rólkę zagrał gubernator Schwarzenegger. W filmie tym Chan kreuje postać Passepartout, nieco szalonego lokaja słynnego Fileasa Fogga.

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński; Zdjęcia: Forum Film Polska, Warner Bros., archiwum Wydawnictwa Bauer

Jednym zdaniem...

ATI + AMD

Po sukcesach nVidii również jej największy konkurent, firma **ATI**, zapragnął zaistnieć na rynku producentów chipsetów dla procesorów AMD. Koncern przygotowuje dwie odmiany układu – „uboższą" RX480 oraz RS480 – wyposażoną w zintegrowaną kartę graficzną. Całość uzupełni mostek południowy ATI IXP400, obsługujący cztery porty Serial ATA, dwa ATA/133 lub osiem złączy USB.

Tania oferta

Najnowsze karty graficzne są superszybkie, superwydajne oraz... superdrogie. Nie wszyscy jednak potrzebują tak potężnych mocy, do pracy w Wordzie czy przeglądania Sieci wystarczy bowiem coś tańszego. I właśnie z myślą o obecnych posiadaczach takich kart jak TNT2 i GeForce 2 MS firma nVidia przygotowała nową serię akceleratorów graficznych – **GeForce4 MX 4000**.

100.000 x NIE

Akcja „**NIE dla droższego Internetu w Polsce**", mająca na celu wyrażenie sprzeciwu wobec planów podniesienia stawki podatku VAT na usługi dostępu do Sieci, zyskała szerokie grono zwolenników. Organizatorzy zebrali ponad **100.000 podpisów pod listem protestacyjnym**, natomiast serwery pocztowe Ministerstwa Finansów, Ministerstwa Edukacji i Sportu oraz innych instytucji rządowych zalały maile od wzburzonych internautów.

Telezgroza c.d.

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów po raz kolejny ukarał TP S.A. – tym razem monopolista ma zapłacić 7 mln złotych grzywny. W uzasadnieniu tej decyzji możemy przeczytać, że firma (jak zawsze zresztą) prowadzi bezprawne działania naruszające przepisy ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów.

Będzie XP SP 2

Microsoft zapowiedział rozpoczęcie beta testów drugiego **Service Packa dla Windows XP**. Nowe poprawki zajmą ponad 40 MB i pozwolą lepiej zabezpieczyć komputer przed atakami z Sieci.

Kiedy skończyć?

AMD najprawdopodobniej do 2005 roku zaprzestanie produkcji 32-bitowych procesorów. Spadek cen 64-bitowych chipów Opteron i Athlon 64 ma zachęcić użytkowników do zakupów.

Bój się BIOS'u...

Phoenix Technologies, jeden z największych producentów oprogramowania BIOS, zaprezentował nowy system Trusted Core, poprawiający bezpieczeństwo komputerów. Niestety, niektóre nowe funkcje (np. silniejsze powiązanie BIOS'u z Windowsami czy możliwość konfiguracji sprzętu przez Sieć) budzą niepokój i zmuszają do zastanowienia się, kto będzie rządził twoim domowym pecetem?

Niedoróbki w standardzie?

Nawet najbardziej szacownym firmom zdarzają się wpadki – każdy chyba pamięta słynne „mylące się" w obliczeniach pierwsze procesory Pentium. Na szczęście duża część firm stara się szybko naprawić szkody, wymieniając wadliwe produkty. Niestety, nie wszyscy tak działają...



Wśród testowanego przez naszą redakcję sprzętu znalazł się monitor iiyama MM904UT, reklamowany przez producenta jako produkt o gwarantowanym obrazie „najwyższych lotów". Również cena urządzenia sugeruje, że jest to sprzęt półprofesjonalny. Niestety, na tym kończy się profesjonalizm iiyamy. Przyglądając się temu, co widać na ekranie, możemy zauważyć wiele niepokojących wad (braki ostrości, zniekształcenia w szerokości wyświetlanego obrazu, geometria itp.), które są niemożliwe do wyregulowania za pomocą menu ekranowego (OSD).

Wadliwe modele sprzętu mogą się trafić każdemu producentowi i nie ma w tym nic niezwykłego. Co najwyżej dziwi nas fakt, że opisaną wadę spostrzegliśmy na kilku monitorach (testowym – dostarczonym przez iiyamę, drugim – dostępnym w sklepie, jak i użytkowanym przez jednego z pracowników redakcji)... Sugeruje to, iż na rynek trafiła cała seria wadliwych urządzeń. To jednak dalej nie jest powód do narzekań. Prawdziwym skandalem jest podejście iiyama Polska, która podczas prób reklamowania towaru próbuje wmówić klientom, że takie błędy w wyświetlaniu obrazu są w normie! Jak widać, piękne opisy w ulotkach reklamowych nijak się mają do rzeczywistości, a produkt mający spełniać wyśrubowane standardy może się okazać zwyczajnym bublem. To przykre, zwłaszcza w wypadku bądź co bądź cenionej firmy...

Cyfrowy Logitech

Pocket Video 550 i 750 to nowe propozycje Logitecha dla osób poszukujących niewielkich cyfrowych kamer wideo. Model 550 jest właściwie nieco uboższą wersją 750-tki i posiada tylko wyświetlacz informujący o jakości nagrywanego filmu oraz o czasie nagrania. W przypadku 750-tki dodatkowo zamontowano 1,5-calowy wyświetlacz LCD. Ułatwia on nie tylko nagrywanie, ale i obsługę urządzenia. 550-tka również ma możliwość przeglądania menu i zmieniania ustawień, ale w tym celu należy ją podłączyć do komputera lub TV. Dodatkowo model 750 został wyposażony w dwukrotny zoom. Standardowo obie kamery posiadają 16 MB pamięci wewnętrznej z możliwością rozszerzenia jej przy użyciu kart SD – do modelu 750 dołączono kartę 32 MB. Wewnętrzna pamięć pozwala na zapisanie mniej więcej dwóch minut materiału w najlepszej jakości, czyli w rozdzielczości 320x240 przy maksymalnie 20 klatkach na sekundę.

Nagrywanie filmów jest banalnie proste – wystarczy nacisnąć przycisk i po kłopocie. Klipy zapisywane są w formacie MPEG4, dzięki czemu na karcie pamięci 512 MB zmieszczą się aż 2 godziny filmu najwyższej jakości. Aby obejrzeć film, wystarczy podpiąć kamerę do telewizora lub zgrać materiał na dysk komputera poprzez port USB. W przypadku 550-tki wykorzystano stację dokującą, do 750-tki wszystkie kable podłączane są bezpośrednio.

Obraz otrzymany zarówno z 550-tki i 750-tki nie jest tak doskonały, jak w przypadku profesjonalnych kamer cyfrowych. Nie powinno jednak to nikogo dziwić. Kamery nie nadają się też do kręcenia w ciemnych pomieszczeniach. Trzeba też zwrócić uwagę na dziwne falowania obrazu, które występują podczas poruszania kamerą. Dużą zaletą obu urządzeń jest za to dobra jakość nagrywanego dźwięku.

Oba produkty dostarczane są z bogatym wyposażeniem. Wraz z kamerą użytkownik otrzymuje komplet sterowników, oprogramowanie pomagające w edycji filmów, wszystkie potrzebne kable, zasilacz, baterie (w przypadku modelu 750 dołączony jest akumulatorek) oraz przejściówkę umożliwiającą podłączenie zasilacza do „ukochanych" angielskich gniazdek. Jeśli szukasz więc niewielkiego urządzenia umożliwiającego rejestrację obrazu, a nie stać cię na w lepszy sprzęt, to Pocket Video 550 i 750 są bardzo dobrym wyborem. Gdyby tylko ich cena była niższa...

Info:
Wymagania: Windows 9x/XP/Me/2000/Mac OS
Interfejs: USB,
Cena: 820 zł (model 550)
1220 zł (model 750)
www.logitech-sklep.com.pl

Coś o tuningu PC...

Miłośnicy przeróbek komputera mogą skorzystać z licznych witryn internetowych opisujących, jak upiększyć swojego blaszaka. Również znane z publikacji komputerowych wydawnictwo Helion postanowiło zająć się tym tematem, wypuszczając na rynek książkę „Tuning, wyciszanie i overclocking komputera PC" autorstwa Bartosza Danowskiego.

Publikacja zawiera sporo przydatnych informacji, pokazując praktycznie krok po kroku, jak wykonać okno z plexi czy oświetlenie wewnątrz PC. Niestety, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że przy okazji jest to



jedna gigantyczna reklama sklepu internetowego, sprzedającego akcesoria do przeróbek. Sporym szokiem dla bardziej doświadczonych użytkowników są także ewidentne błędy merytoryczno-językowe znacznie obniżające przydatność książki (wyjątkowo zabawnie brzmi opis, w którym autor zaleca wykonanie okienka w obudowie po stronie... gdzie znajdują się ścieżki płyty głównej).

Praca w redakcji pisma nauczyła nas, że korekta powinna uważnie czytać to, co napisali autorzy, gdyż ci ostatni często nie są zbyt świadomi niskiego poziomu swojej twórczości. Niestety, w Helionie o tym najwyraźniej zapomnieli.

Polska w liczbach...

do końca roku 2003

72%

abonentów TP S.A. ma otrzymać możliwość podłączenia Neostrady

Tekst: DżejDżi, Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Philips, Creative, iiyama, Logitech

KONKURS

Chcesz wygrać jedną z super nagród? Odpowiedz na pytanie:

Czy nowe kamerki Logitecha posiadają w zestawie oprogramowanie pozwalające na edycję filmów?



Kierownica Logitech MOMO Racing Force

Do słuchania – a nie do grania...

Dobrymi chęciami piekło jest wybrukowane – ta stara prawda w wypadku niektórych urządzeń elektronicznych powinna brzmieć „kiepskie wykonanie może położyć najlepszy pomysł". Tak dokładnie stało się z przenośnym odtwarzaczem MP3 Philips Expanium EXP 521...

Pierwsze wrażenia, jakie nasuwają się po otwarciu pudełka, są bardzo pozytywne – oto mamy przed sobą poręczne urządzenie, które pozwala nie tylko słuchać muzyki z płyt CD, audio oraz MP3, ale dodatkowo posiada kilka gier mających umilić ci czas wolny. Niestety, podczas zabawy okazuje się, że z powodu braku podświetlenia, pojawiająca się na bursztynowym ekraniku LCD grafika w większości wypadków staje się nieczytelna. A przecież chyba nikt nie będzie nosił ze sobą latarki, aby czekając na przystanku czy jadąc metrem móc zagrać w SNAKE'A?!

Również rozmieszczenie klawiszy sprawia, że zabawa nie jest łatwa. Dodatkowo gry potrafią w widoczny sposób się „przycinać", reagując z opóźnieniem na polecenia gracza. Jednym słowem – porażka.

Znacznie lepiej przedstawia się część muzyczna, choć i tu można mieć spore zastrzeżenia do jakości dźwięku. Co więcej, maksymalnego poziomu głośności ustawionego na odtwarzaczu nie da się „przeskoczyć" z pilota. Wszystko to sprawia, że Expanium można określić jako urządzenie ciekawe, jednak trochę niedopracowane. A szkoda.

Info:
Odtwarza: CD Audio, CD/R i CD-R/W MP3
Wbudowane 5 minigier
Cena: xxx zł, Philips Polska,
www.philips.pl



Muzyczna klawiatura Creative'a



Możliwości muzyczne współczesnych pecetów zachęcają wiele osób do eksperymentowania z dźwiękiem czy też tworzenia własnych utworów. Muzykalnych użytkowników czeka jednak już na początku walka z klawiaturą – ta standardowa nijak bowiem nie nadaje się do celów muzycznych... Oczywiście poprzez złącze MIDI dostępne na karcie dźwiękowej można podłączyć keyboard, jednak wiąże się to z dodatkowymi kosztami. A gdyby tak połączyć obydwie klawiatury w jedną?

Taką właśnie hybrydę stworzył Creative – Prodikeys DM łączy w sobie standardową klawiaturę PC oraz 37 klawiszowy keyboard MIDI. Podczas normalnej pracy część muzyczną zasłania specjalna przykrywka, służąca jako oparcie dla nadgarstka. Chcąc zająć się muzykowaniem, wystarczy ją zdjąć i natychmiast można zacząć naukę gry lub komponowanie. Na co dzień przydać się także mogą dodatkowe klawisze funkcyjne, w jakie wyposażono urządzenie – ułatwią one surfowanie po Sieci czy też obsługę multimediów.

Urządzenie podłącza się do PC poprzez standardowe złącze PS/2, w zestawie oczywiście znalazło się także niezbędne oprogramowanie muzyczne.

Info:
Cena: 430 zł, Creative,
www.pl.europe.creative.com

Tani i fajny



Dobry sprzęt nie musi być od razu drogi! Ceny produktów firmy Logitech są w większości wypadków zaporowe, ale firma myśli też o mniej zamożnych użytkownikach – przykładem na to jest pad Dual Action Gamepad. DAG nie odróżnia się niczym specjalnych od innych padów. Posiada 12 przycisków (4 na przodzie, dostępne pod palcami wskazującymi, 6 guzików rozmieszczonych w sposób standardowy u góry oraz 2 znajdujące się w dwóch analogowych joystickach). Naturalnie nie zabrakło też tzw. „krzyżaka". Minusem może być brak systemu Force Feedback, ale dzięki temu pad jest bardzo leciutki.

Podczas testów Dual Action Gamepad sprawował się bardzo dobrze. Przyciski nie zacinały się, a gumowa okładzina obu gałek pozwoliła na komfortowe i precyzyjne posługiwanie się nimi. Należy zwrócić też uwagę na solidne wykonanie urządzenia (pad przeżył wiele godzin intensywnego grania).

Info:
Wymagania: Windows 9x/XP/Me/2000/Mac OS
Interfejs: USB, Cena: 112,77 zł
www.logitech-sklep.com.pl

Jednym zdaniem...

Kuloodporny

Konsola Microsoftu służy nie tylko do zabawy, ale – jak się okazuje – może być zastosowana przez antyterrorystów jako zasłona kuloodporna... Przekonał się o tym jeden z nałogowych graczy w USA, gdy rozwścieczony sąsiad próbował... rozstrzelać urządzenie będące przyczyną nocnych hałasów. Trafiony z broni kalibru 9 mm **Xbox** wyłączył się, a pocisk odbił się od jego obudowy. Na szczęście obyło się bez ofiar.

Nie takie cudo

Słynne już urządzenie multimedialne **Sony PSX** może się okazać mniej niezwykłe niż chciałby producent. Im bliżej premiery, tym więcej przykrych wiadomości dla potencjalnych użytkowników – ostatnio okazało się np., że nowa zabawka nie będzie czytała płyt CD-R ani DVD+RW. Co gorsza, nie rozpozna też plików MP3 ani zdjęć TIFF i GIF, a posiadacze cyfrówek Sony Cybershot nie będą mogli na PSX oglądać filmików zarejestrowanych swoim aparatem. Pomimo wbudowanej karty Ethernet nie będzie też możliwa gra przez Sieć! Niedoróbki mają zostać usunięte przy aktualizacji oprogramowania, które ma być dostarczone za darmo. Kiedyś w przyszłości...

Pogrom piratów

Na początku grudnia na użytkowników nielegalnych programów (czyli w praktyce na większość komputerowców w naszym kraju) padł blady strach. Gazety oraz portale internetowe podały informację, że policja rozpoczęła w kilku miastach naloty na prywatne domy w poszukiwaniu pirackich kopii oprogramowania. W praktyce sprawdzani są głównie „klienci", których dane znaleziono u osób handlujących nielegalnymi programami – a nie np. mieszkańcy przypadkowo wybranych osiedli czy budynków. Przypominamy, że zgodnie z prawem karane może być: **„nieuprawnione: zwielokrotnianie [art. 117 ust. prawo autorskie], kopiowanie [art. 278 § 2 k.k.], rozpowszechnianie [art. 116 ust. prawo autorskie] oraz paserstwo [art. 118 ust. prawo autorskie, art. 293 k.k.] dotyczące programów komputerowych**". Na samo posiadanie nielegalnych programów czy plików MP3 paragrafów jeszcze nie ma. Można być pociągniętym do odpowiedzialności karnej, jeśli wykona się „kopię bezpieczeństwa" pirackich Windowsów. Policja może uznać, że jest to kopia przeznaczona na handel.

Pozostawiając kwestię słuszności podjętych działań (używanie nielegalnych kopii programów jest czymś złym i to nie ulega wątpliwości) warto jednak po raz kolejny zastanowić się nad przyczynami zjawiska piractwa w Polsce. Niestety, ceny oprogramowania nadal są dla wielu użytkowników zbyt wysokie, a dodatkowo część instytucji państwowych nie pozwala korzystać z darmowych aplikacji, wymuszając np. posiadanie określonego systemu operacyjnego... Tak czy inaczej, gdyby nagle do twoich drzwi zapukał mundurowy i chciał grzebać przy twoim kompie w poszukiwaniu pirackich programów, pamiętaj, że a) **nie wpuszczaj go, jeśli nie ma nakazu sądowego** (to twoje prawo) oraz b) **stwierdź, że porozmawiać możesz i owszem, ale w obecności adwokata** (ale to już zapewne znasz z filmów :)

Jednym zdaniem...

Chciwość Gatesa

Microsoft postanowił zarobić dodatkowe pieniądze na producentach urządzeń elektronicznych, wykorzystujących system plików FAT. Firma „przypomiała" sobie nagle o prawach do tego „wynalazku". Od tej pory każdy z wytwórców odtwarzaczy MP3, DVD, kart pamięci do aparatów cyfrowych i podobnych gadżetów będzie musiał zapłacić gigantowi z Redmont około 25 centów od każdego wyprodukowanego urządzenia. Chyba że zrezygnuje ze zgodności w.w. z Windowsami...

AOL zachęca...

Aby zwabić jak najwięcej klientów, America OnLine (USA) zaproponowała, że abonenci podpisujący umowę na dostęp do Sieci na okres 1 roku będą mogli kupić za 299$ (niecałe 1200 zł) zestaw komputerowy, w skład którego wchodzi Celeron 1.7 GHz, 256 MB RAM, 40 GB dysku i Windows XP. W tym samym czasie w naszym kraju TP S.A. proponuje świąteczną Neostradę z kamerą internetową lub grą dla PC gratis...

Bójmy się Unii?

Piątego grudnia odbyła się debata w sprawie podniesienia VAT'u na usługi dostępu do Sieci, zorganizowana przez portale money.pl i gazeta.pl Wzięli w niej udział: poseł PO, Tadeusz Jarmuziewicz, minister nauki, rzecznik ministra finansów oraz przedstawiciele firm internetowych. Niestety, z dyskusji można jasno wywnioskować, że **podwyżki podatku nie da się uniknąć**, gdyż jest to wymóg Unii Europejskiej – na tego typu usługi musi być nałożona podstawowa stawka VAT. Ceny mogłyby nie wzrosnąć lub wzrosnąć niewiele, gdyby udało się przenieść część kosztów na operatorów telekomunikacyjnych. Ci jednak na pewno na to się nie zgodzą, dopóki nie zostaną ograniczone monopolistyczne działania Telekomunikacji Polskiej. W takiej sytuacji należy tylko zapytać, czemu nasz rząd tak skwapliwie wypełnia zalecenia Unii, dotyczące stawek podatków pośrednich, nie zwracając uwagi na zalecenia dotyczące likwidowania monopolu TP S.A.? **Kto ponosi odpowiedzialność za trwającą od kilku lat sytuację, w której konkurencja monopolisty nie ma szans na równe traktowanie?** Czemu usługi dostępu do Sieci, tak istotne dla rozwoju kraju, nie mogą zostać uznane za usługi powszechne, a ich cena regulowana przez Urząd Antymonopolowy? Co w końcu z najnowszymi obietnicami tańszego Internetu?

Nastanie mrok

Gdy ciemność ogarnęła Nowy Jork, wybuchła panika. Kiedy światło zgasło w Kopenhadze, ludzie w popłochu uciekali ze sklepów, a miasto przypominało metropolie znane z opisów w książkach s-f. Co się stanie, kiedy na zawsze wyczerpią się źródła energii? Gdy nie będzie prądu, nie będzie gier – prawda, że koszmar? Według najnowszych doniesień zasoby ropy naftowej i gazu są mniejsze niż przewidywano. W niedługim czasie ceny surowców mogą gwałtownie wzrosnąć. Alternatywne źródła energii nie są w stanie zastąpić obecnych. **Uczeni twierdzą, że już około 2015 roku świat może dosięgnąć kryzys energetyczny!** Co począć? Korzystaj z ulubionych gier, póki możesz!

WebCam z klasą: Philips PCVC 830

Kamery internetowe nie są niczym niezwykłym w dzisiejszych czasach – można je kupić praktycznie w każdym supermarkecie posiadającym dział komputerowy. Rzadko się jednak zdarza, by webcam oferował przyzwoitą jakość obrazu i by można go było używać do jakichkolwiek poważniejszych celów.

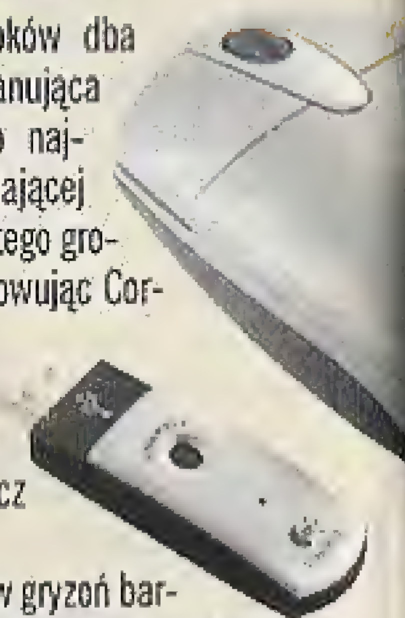
Philips PCVC 830 jest jednak najlepszym przykładem pokazującym, iż nawet to popularne urządzenie można zaprojektować z dbałością o najmniejsze szczegóły. Najważniejszą cechą wyróżniającą kamerę Philipsa jest doskonałej jakości obraz. Oczywiście w zależności od szybkości łącza można regulować jego parametry – zwiększając liczbę przesyłanych klatek na sekundę tracimy na jakości i odwrotnie. Doskonałość układu optycznego widać przy używaniu kamerki jako cyfrowego aparatu fotograficznego – szkoda że Philips nie wyposażył urządzenia we własne zasilanie i choćby niewielką ilość pamięci! Dzięki temu użytkownik miałby od razu do dyspozycji przenośny miniaparat cyfrowy – a tak trzeba uważać na kabel łączący urządzenie z PC... Kolejną zaletą Philipsa jest znajdujące się w zestawie świetne oprogramowanie – tego mogą pozazdrościć inni producenci!



Info:
Philips Polska,
www.philips.pl

Mysz na drogę

O użytkowników notebooków dba praktycznie każda szanująca się firma, przygotowując co najmniej jeden model myszy nadającej się do użycia „w drodze". Do tego grona dołączył Logitech, przygotowując Cordless Optical Mouse for Notebooks. W zestawie znajduje się mysz, baterie, odbiornik USB, przedłużacz USB oraz futerał.



Mimo niewielkich rozmiarów gryzoń bardzo dobrze leży w dłoni. Rozsądnie zaprojektowano schowek na baterie – mieści się on pod górną obudową myszki, a waga urządzenia jest niewielka – nawet z bateriami! Przełącznik pod spodem myszy umożliwia jej wyłączanie, co pozwala oszczędzać energię. Cordless Optical Mouse jest gryzoniem optycznym – rozdzielczość sensora wynosi 800 dpi. Mysz posiada 3 klawisze, w tym jeden połączony z rolką. Przyciski są twarde i wymagają dosyć silnego nacisku. Sprzęt jest gotowy działania od razu po podłączeniu odbiornika do gniazda USB.

Info:
Wymagania: Windows /Mac OSX
Interfejs: USB,
Cena: 240 zł
Logitech Polska
www.logitech-sklep.com.pl



ZUS kochać trzeba. Microsoft także...

Naczelny Sąd Administracyjny odrzucił skargę Sergiusza Pawłowicza (informatyka z Wrocławia, twórcy linuksowej wersji programu „Płatnik") – dotyczącą decyzji prezesa ZUS, zakazującej mu udostępnienia części dokumentacji potrzebnej do działania linuksowej wersji programu. Decyzja ta w bardzo czytelny sposób umacnia monopol Microsoftu – dzięki postawie ZUS każda firma rozliczająca się metodą elektoniczną musi kupić Windows. Argumenty ZUS mówiące, że część dokumentacji może być wykorzystana do „odtajnienia" danych klientów jest idiotyczna – specjaliści dawno udowodnili, że nie jest to możliwe.

W ten sposób, za spore pieniądze (oczywiście podatników) władza stworzyła kiepski, niedziałający system rozliczeń, a teraz na dodatek zmusza jego użytkowników do kupowania produktów wybranego koncernu.

Lego The Movie – klocki na ekranie

Miłośnicy słynnych klocków LEGO na pewno poczują się usatysfakcjonowani. Oto teraz klocki wkraczają na duży ekran i robią karierę w świecie show biznesu. Ich najnowszy występ nosi tytuł „Bionicle – Maska Światła" i opowiada o przygodach pary sympatycznych bohaterów, którzy wyruszają w daleką podróż. Ich zadanie polega na odnalezieniu siódmego Toa – Toa Światła. Zapewniamy, że nie będzie to wcale prosta sprawa, bowiem na podobny pomysł (tylko w zgoła innym celu) wpadli perfidni Rahkshi...

Pełnometrażowy film ogląda się naprawdę przyjemnie, zwłaszcza młodszym czytelnikom CLICKA! powinien przypaść do gustu. Akcja nie ustaje ani na minutkę, są pościgi i pojedynki, bardzo ładnie prezentują się przede wszystkim efekty świetlne. Po filmie można kontynuować zabawę w Toa, tym razem już przy użyciu klocków z serii BIONICLE. Warto spróbować, choć starsze dzieci (takie, jak ja;-)), wychowane na bardziej tradycyjnych zestawach, mogą czuć tu pewien niedosyt.



Polska w liczbach...

chcąc korzystać z modemu non-stop

3.458zł

miesięczie zapłaciłby abonent TP S.A.

(plan standardowy, bez ceny abonamentu)

Jak będziemy grali w przyszłości...

Wyobraź sobie następującą scenę: do sali kinowej schodzą się młodzi ludzie, siadają wygodnie, wyciągają telefony komórkowe i palmtopy. Rozpoczyna się gra – na ekranie widać kilkadziesiąt pojazdów walczących ze sobą...



Tak w skrócie można opisać pomysł polskiej firmy Digit_all, która wpadła na pomysł zaoferowania użytkownikom komórek i przenośnych komputerków nowego systemu gier multiplayer. To co wyróżnia ten projekt, to możliwość równoczesnej zabawy użytkowników urządzeń różnych typów – najnowsze komórki z GPRS, starsze modele bez JAVY – posiadany sprzęt nie gra tu roli, bo pełni jedynie funkcję inteligentnego sterownika!

Aby zagrać, wystarczyło będzie się zalogować do Sieci WiFi albo zadzwonić na odpowiedni numer. W przygotowaniu znajduje się już kilka tytułów gier, a pomysłem zainteresował się sam koncern HP! Czy już wkrótce polski pomysł opanuje świat?



Kula – szpiegula...

Wofercie Logitecha było wiele kamer internetowych i można by sądzić, iż firma nie powinna nas niczym nowym zaskoczyć. Błąd! Oto pojawił się QuickCam Sphere – kamera, która naprawdę śledzi!

Urządzenie wygląda dość interesująco – jest to kula wielkości piłki tenisowej, umieszczona na kilkucentymetrowym, plastikowym trzonku. Stabilność kamerze zapewnia solidna podstawa.

Z instalacją urządzenia nie ma najmniejszych problemów, wystarczy wgrać sterowniki i podłączyć kamerę do portu USB. Dostarczone przez producenta oprogramowanie jest przyjazne dla użytkownika, więc każdy szybko nauczy się robić zdjęcia i kręcić filmy. Nie to jest jednak najważniejsze. Na wstępie wspomniałem, że urządzenie potrafi... śledzić. I jest to prawda. QuickCam Sphere został tak skonstruowany, aby „podążać" za twarzą użytkownika. Kamera potrafi obracać się o 140 stopni na boki oraz o 60 stopni w górę i dół, umożliwia również robienie maksymalnie pięciokrotnego zbliżenia. W rzeczywistości sprzęt działa doskonale!

Kamera faktycznie bardzo dobrze radzi sobie ze śledzeniem twarzy, a przy tym idealnie obsługuje opcję przybliżania – zawsze stara się tak ustawić obraz, aby twarz była jak najlepiej widoczna. Małe zamieszanie pojawia się w momencie, gdy w kadrze znajdzie się więcej niż jedna głowa, wtedy na ogół kamera lekko głupieje i wybiera za cel twarz, która... pierwsza zniknie z pola widzenia. QuickCam Sphere świetnie spisuje się także podczas wideokonferencji, dbając by rozmówca był cały czas widoczny w kadrze.

Minusem urządzenia jest głośny odgłos silniczka, powstający podczas obracania się kamery. QuickCam średnio radzi sobie również w nieco przyciemnionych pomieszczeniach.

Kamerka potrafi nagrać obraz w rozdzielczości 640x480, zachowując niezłą płynność obrazu. Dzięki sensorowi optycznemu CCD możliwe jest robienie zdjęć w rozdzielczości 1,3 megapiksela (1280 x 960), zachowując 24-bitową paletę kolorów.

Nowy produkt Logitecha to niezwykle oryginalne i funkcjonalne urządzenie. Osobiście wróżę przyszłość internetowym kamerom tego typu. Myślę, że już za kilka lat produkty takie jak QuickCam Sphere staną się bardzo popularne. Obecnie polecam je ze względu na dobrą jakość obrazu, duże możliwości no i oczywiście wygodę!



Info:
Wymagania: Windows 2000/Me/XP/Mac OSX
Interfejs: USB 2.0 i 1.1,
Cena: 792 zł
Logitech Polska
telefon (22) 844-82-78
www.logitech-sklep.com.pl

Jednym zdaniem...

Ciepło – zimno

Istnieje wiele sposobów identyfikacji osób, np. poprzez skanowanie tęczówki oka lub sprawdzanie linii papilarnych. Urządzenia służące do tego celu są nadal niedoskonałe – instytuty naukowe od kilku lat pracują nad zupełnie nowym rozwiązaniem, które ma za zadanie... sprawdzać temperaturę ciała człowieka. Kamery termowizyjne o wiele rzadziej popełniają pomyłki niż czytniki sprawdzające, przykładowo, kształt dłoni. Jak twierdzą naukowcy, już za kilka lat w bankomatach będziemy mogli spotkać się z takimi fajoskimi maszynami! Skoro technika idzie tak szybko naprzód, niedługo będziesz mógł się spodziewać bankomatów badających twoje DNA...

2, 3, 4, 5, 8...

O firmie Creative pisaliśmy już sporo, ale znów wypada wspomnieć o jej najnowszym produkcie. Tym razem chodzi o ośmiogłośnikowy zestaw o nazwie GigaWorks S750 oraz o jego mniejszego brata GigaWorks S700. Jego subwoofer posiada siłę 250W, a pozostałe głośniczki potrafią wykrzesać z siebie moc równą 70W. Liczba satelit, bo tak fachowo określane są pozostałe głośniki, zależy od zestawu. W skład większego wchodzi siedem elementów, natomiast mniejszy ma ich 5.

Zamiast baterii

Każdemu posiadaczowi notebooka zdarzyła się chyba przykra sytuacja, gdy w komputerze w najmniej odpowiednim momencie wyczerpał się akumulator. W takiej sytuacji może się przydać Universal Car/Air Adapter firmy Kensington. Urządzenie wyposażono w wiele końcówek, które pasują do różnych rodzajów notebooków. Niestety, cena – 450 zł – to stanowczo za wysoki próg dla przeciętnego klienta. Szkoda że urządzenie nie jest przeznaczone dla aparatów komórkowych, których jest znacznie więcej niż przenośnych komputerów...

MAME na N-GAGE

Popularny emulator MAME doczekał się swojej wersji na najnowszą „zabawkę" Nokii – N-GAGE. Tym samym właściciele konsolki mogą z dumą powiedzieć, że są posiadaczami kilku komputerów w jednym – na N-GAGE'a istnieją już emulatory ZX Spectrum, GameBoy'a czy Commodore...

Kostka Creativea

Do producentów „kostkowych" komputerów biurkowych dołączyła firma Creative, oferując MiniPC o nazwie Slix. Urządzenie wyposażono w chipset Intel 845GE (SiS 651B), kartę sieciową, kartę dźwiękową Audigy 2, szynę AGP x8, interfejs IEEE 1394 i USB 2.0. Sercem maszyny jest Pentium 4 / Celeron.

Łącz się z Tele2

Ponad pół roku zajęło TeleMonopolowi (TP S.A.) wykonanie decyzji URTiP, nakazującej **natychmiastowe** udostępnienie abonentom możliwości łączenia się z numerami komórkowymi za pośrednictwem konkurencji. Połączenia wykonywane przez Tele2 będą tańsze od tych w TP S.A. od 13% do 21%.

Tekst: DżejDżi, Eeyore, Grzegorz „Murmur" Młodawski, Izabela „Izabelka" Stokłosa, Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz; Zdjęcia: Philips, Logitech, Lego

Randall godo

Ostatnimi laty niewiarygodną karierę robi słowo „tolerancja", odmieniane przez wszystkie przypadki. Miałem niedawno okazję odbyć kilka dyskusji na temat tolerancji i skłoniło mnie to do podzielenia się z wami pewnymi przemyśleniami. Otóż pojęcie to stało się wytrychem i fetyszem oraz naczelnym hasłem wielu mniej lub bardziej zdegenerowanych środowisk. „Bądź tolerancyjny", „ludzie mają prawo do własnych opinii", „każdy światopogląd jest dobry" – oto zdania powtarzane niczym modlitwa. A co tak naprawdę znaczy bycie tolerancyjnym? Zobaczysz dorosłego faceta zaczepiającego małe dziewczynki? Znajdź w sobie tolerancję dla jego seksualnej odmienności! Dostrzeżesz, że ktoś okrada staruszka? Bądź tolerancyjny! Zapewne miał trudne dzieciństwo i nie należy go karać, lecz psychicznie wesprzeć. Ktoś powie, że Hitler robił wspaniałą polityczną robotę, a Lenin tak naprawdę był zacnym człowiekiem? Jak mógłbyś nie wykazać tolerancji wobec odmiennego światopoglądu politycznego! Zobaczysz na wystawie rzeźbę Chrystusa utopioną w moczu albo genitalia przyczepione do Krzyża (to autentyczne przykłady „dzieł")? Okaż tolerancję dla odmiennej wizji artystycznej!
Takiego właśnie zachowania wielu ludzi żąda oraz wymaga. Często zresztą o tolerancji mówią złodzieje, bandyci albo psychopaci, bo wiadomo, że to właśnie dla nich tolerancja okaże się najbardziej korzystna. Znajdźcie więc w sobie odwagę, aby powiedzieć: „nie jestem tolerancyjny", „mam swoje poglądy i uważam, że są lepsze od poglądów innych ludzi", „nie będę tolerować zachowania, które mi nie odpowiada". Nie bądźcie grzeczni! Nie bądźcie tolerancyjni! Nie dajcie się ogłupiać! I niech to będą świąteczne życzenia Randalla!

– Randall



W czasach szalejącej przestępczości nawet Ulica Sezamkowa nie jest taka sama



Od mini-Michała

Będąc kiedyś u kolegi, zobaczyłem wasz miesięcznik. Po 5 minutach czytania stwierdziłem, że recenzje są jakieś jehowe i nijak się mają do prawdy. Randall i ten żabobójca Frogger piszą takie bzdury, jakby nadal wierzyli, że nasz rosyjski dziadek Mróz żyje. Papir macie jak srajtaśma i jesteście jeszcze gorsi od tych debili z ... (OCENZUROWANO). Ogólnie to pismo czytają same platfusy, którym podczas wojny w Czeczeni oderwało jąderka (między innymi moi naiwni kumple)! Napiszę ostatnie słowo: lepiej kupić kaczora Donalda z minikondonem niż CLICKA!

*** *Michał*

Serdecznie ci współczujemy, że musisz szukać pism z minikondonami, bo na nas jakoś pasują te normalne. Cóż, nie wszystko można mieć, chłopciku, prawda?



Veto traktorzystom!

Siema ludzie! Jak tam leci w redakcji? Lubię wasze pismo, ale wqrzył mnie Randall w grudniowym numerze – „traktorzystów z zespołu piłki kopanej Wisły Kraków"? Rozumiem, że jesteście w Warszawie i kibicujecie Legii, ale nie wyskakiwać mi tutaj od razu z traktorzystami! Oni pomstowali tylko na sędziego, bo on był kaloszem! Okay, zamknę już ten temat. Teraz o odwiecznym konflikcie Wielkiego Randalla i Wielce Zielonego i Fajnego Froggera! Zawsze byłem po stronie żabki (hehe, może żabeczki), ale teraz już nie mam na ten temat zdania. Wasza kłótnia jest ciekawa i śmieszna. Randall i Frogger ciągle się rozwijają i bardzo dobrze – oby tak dalej!
Co do waszej stronki internetowej, to spodziewałem się czegoś lepszego. Dział „download" nie działa, a reszta (poza „nowy CLICK!") jest nudna. Dajcie możliwość głosowania na TOP-13 przez stronkę (chociaż wtedy nie mielibyście zysków).

*** *Serious Sam*

Jestem od zawsze kibicem Legii (i nie ukrywam tego), ale kibicem o tyle nietypowym, że kiedy inne polskie drużyny walczą w eliminacjach do Ligi Mistrzów lub w Pucharze UEFA, to życzę im sukcesów. Trudno jednak życzyć sukcesów takim grajkom jak „piłkarze" krakowskiej Wisły. Przegrana z Valerengą – jednym z najsłabszych zespołów ligi norweskiej (która to liga w ogóle jest żałośnie kiepska) to dla mistrza Polski hańba nie do zmazania! To tak jakbym ja przegrał na pięści z chorym na gruźlicę sześciolatkiem...
Co do rozwijania się, to Randall osiągnął już stan nirwany, a jego jaźń zlała się w jedno z boską świadomością, dzięki czemu wszechświat jest Randallem, a Randall jest wszechświatem. [heh, taki z ciebie wszechświat, jak z koziej dupy trąbka – Frogger]. Frogger na razie się stara i trzeba szczerze oraz z podziwem przyznać, że rozwija się szybko, zupełnie jak rolka papieru toaletowego zrzucona na podłogę...
Wszystko co piękne, rodzi się w bólach, więc nasza strona też kiedyś będzie perfect. Mam nadzieję, że za mojego życia :-).


Hmm, czy to aby nie MOJA miska??





Oto prawdziwe oblicze amerykańskiego patriotyzmu.Czekamy na Polki - patriotki!



Nic dodać, nic ująć... Daj kartofla!

Nagie panie precz?

1. Proszę, abyście nie zamieszczali zbyt dużo nagich pań w FANTASY, gdyż moi koledzy nie mogą się powstrzymać, wyrywają mi tę boską gazetę i próbują się z takim rysunkiem ten... tego. To smutne.

2. Przestańcie dawać dziewczyny w bikini, bo ostatnio na religii mój kumpel przeglądał gazetę (nie pornograficzną), w której były kandydatki do tytułu Miss Polonia. Siostra zabrała mu gazetę, podarła i powiedziała, że to jest pornografia. Też w szkole czytałem waszą gazetę (12\2003) i prawie mnie przyłapała na przeglądaniu listów. Więc, proszę, przestańcie.

▪▪▪ theo_1, Maku

Smutne byłoby zamieszczanie nagich panów i gdyby twoi koledzy „próbowali się z takim rysunkiem ten... tego". Ciesz się, że masz zdrowych moralnie przyjaciół!

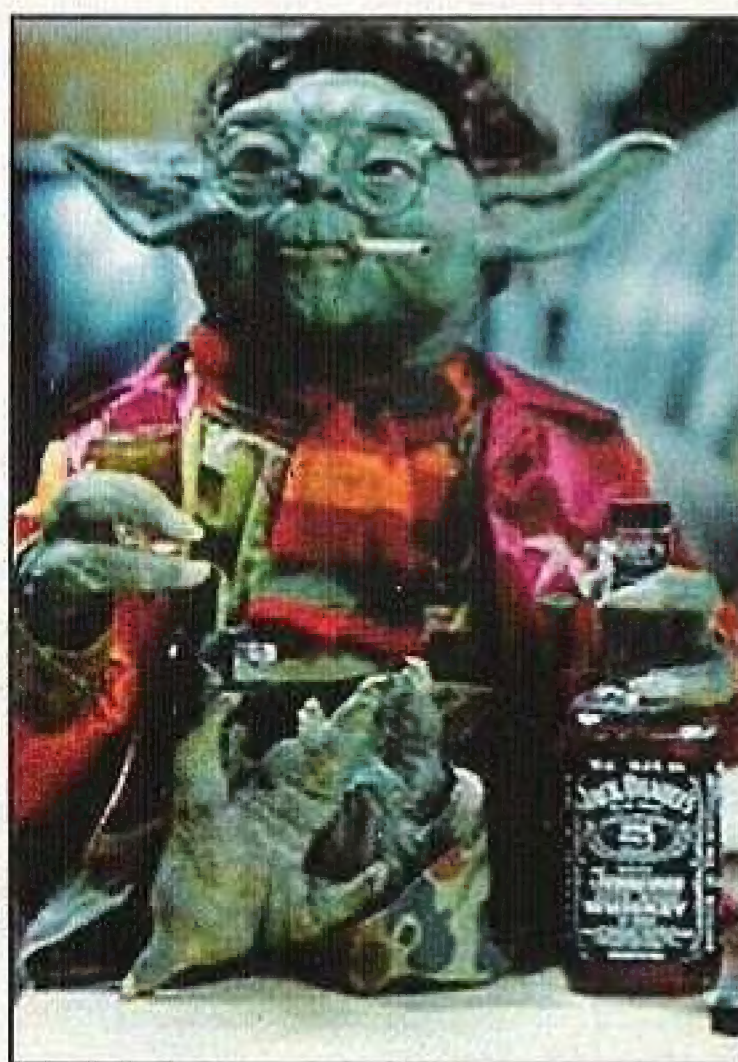
Po pierwsze: czytanie gazety w momencie, kiedy ktoś do ciebie coś mówi, jest objawem lekceważenia. Nie interesuje cię religia, to przecież jest to akurat przedmiot, na który nie musisz chodzić. Ale jak już chodzisz, nie rób sobie jaj i nie czytaj gazet. Po drugie: nikt nie ma prawa niszczyć twojej własności! A więc na przykład podrzeć pisma. Nawet jeśli, UWAGA!, byłby to magazyn pornograficzny. Jedyne, co nauczyciel może zrobić, to zabrać ci pismo i przekazać je twoim rodzicom. Generalnie nie dajcie się terroryzować i walczcie o swoje prawa. A jak dla siostry uczącej religii zdjęcie pięknej dziewczyny w kostiumie kąpielowym jest pornografią, to powiedz jej, że jest psychicznie zwichrowana oraz godna współczucia.



Bractwa rycerskie

Cześć (i chwała)! Wcześniej zdecydowanie stałem po stronie Froggera, ale w jednym z numerów wyczytałem, że Randall gra w MEDIEVALA. To tylko granie, czy cuś więcej? Ja wziąłem to ciut bardziej na serio i wstąpiłem do miejscowej Brygady RR (Ruchu Rycerskiego). Świetna sprawa. Sam pisałeś, że siedzenie przed komputerem jest be i fe :-). Wszystkim zainteresowanym podaję ciekawego linka: http://www.bagrit.ires.pl.

▪▪▪ Maciek


Oto, skąd naprawdę bierze się Moc ;-)

czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Czy nie możecie dać raz na jakiś czas do CLICKA! filmu „Pulp Fiction"?*

• Spoko, od dziś co miesiąc nowy odcinek – może być?



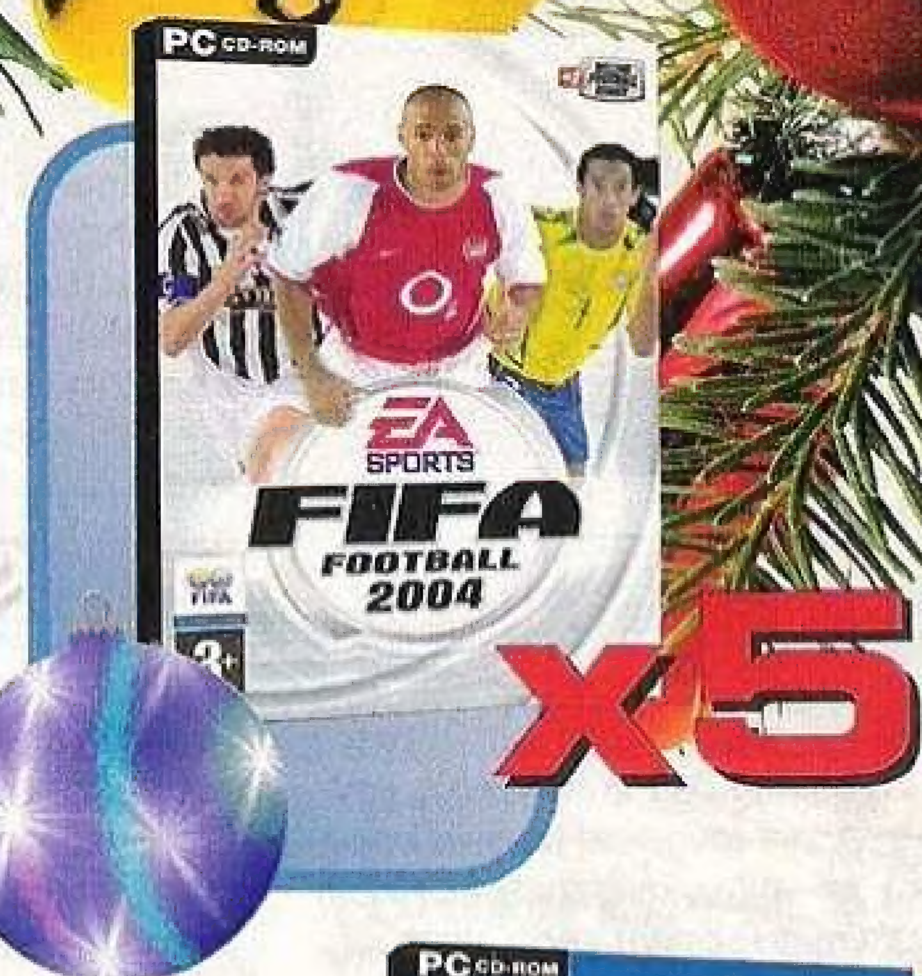
*autentyczne telefony do redakcji

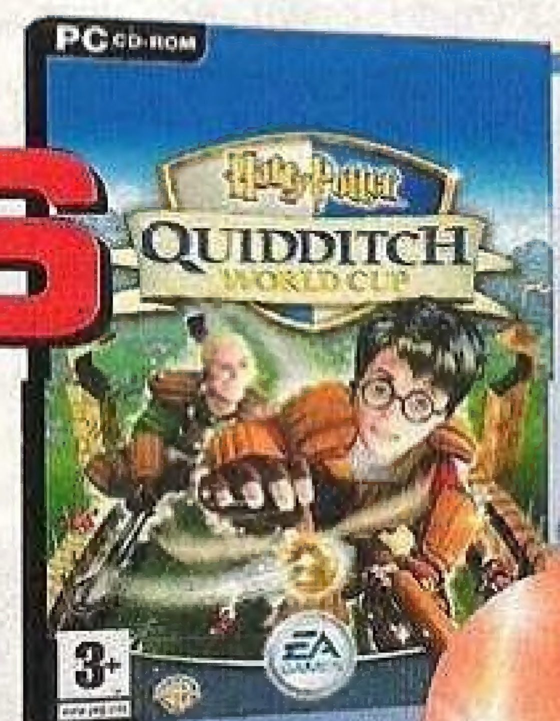
Skoro gra w M:TW skłoniła cię do zainteresowania się średniowieczem i do wstąpienia do bractwa rycerskiego, to super. Jeśli o mnie chodzi, to w MEDIEVALA gram od niemal dwóch lat (i nie mogę powiedzieć, żeby mi się znudził!), ale moja fascynacja średniowieczem (a potem również fantasy) sięga wielu, wielu lat wstecz. I nie sądzę, żeby szybko wygasła. [Ale, ale, ja też gram w MEDIEVALA i to na pewno lepiej niż mierny Randall – Frogger]

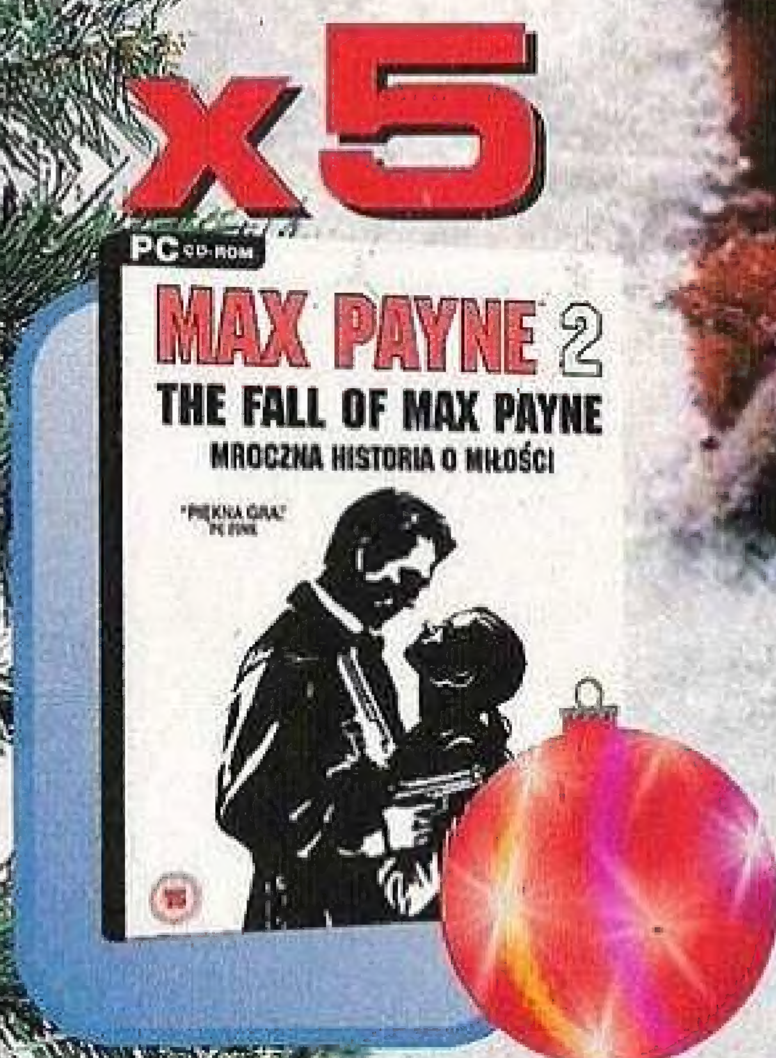

Nie ma jak zblazowany kangur...

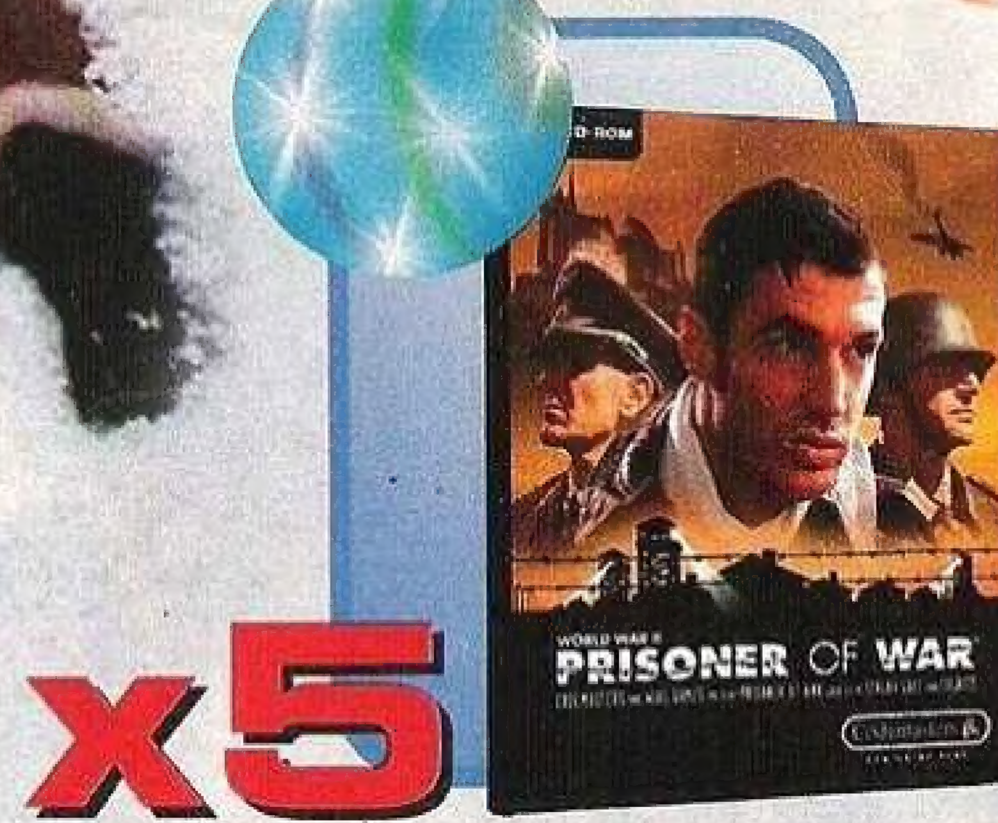
CLICKOŁAJ ROZDAJE PREZENTY ZA SMS'Y











Spraw sobie prezent pod choinkę i wyślij sms

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Jak nazywa się twórca serii Prince of Persia?

A) Michael Jordan B) Jordan Mechner
C) Jordan Willis

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.SW.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!

tylko niech twój Mikołaj trafi w komin!

DISCIPLES II
POWRÓT GALLEANA

STRAŻNICY ŚWIATŁA | SŁUDZY CIEMNOŚCI

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA · 29,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Disciples II: Powrót Galleana jest unikalnym połączeniem dwóch dodatków do gry Disciples II: Mroczne Proroctwo. Strażnicy Światła oraz Sługdzy Ciemności pozwolą Ci zanurzyć się w fantastycznych realiach świata Disciples, gdzie ponownie weźmiesz udział w dramatycznych przygodach. W mistycznych krainach Nevendaar toczy się zacięta walka, której stawką jest odkupienie bądź całkowita zagłada. Poprowadź jedną z czterech niezwykłych ras! Zdecyduj, czy opowiesz się po stronie Światła – stając na czele upadającego Imperium bądź podnoszących się z niemal całkowitego zniszczenia Górskich Klanów – czy może bardziej pociągają Cię przerażające Legiony Potępionych oraz Hordy Nieumarłych ze strony Ciemności?

Zagraj w niezwykłą strategię Disciples II: Powrót Galleana!
Tylko w naszym wydaniu znajdziesz dwa dodatki wydane razem w cenie jednego!



